**100 STRON PEŁNYCH NOWOŚCI**

NEWS PIERWSZE INFO I SHOTY
**SPLINTER CELL 4**

RECENZJA POWÓD, DLA KTÓREGO WARTO KUPIĆ PSP
**GTA: LIBERTY CITY STORIES**

PLAYSTATION 2 • XBOX • GAMECUBE • PSP • NDS • PS ONE • GAMEBOY

# NEXT PLAY

GRUDZIEŃ 2005 (12/2005)
nr 83 . cena: 7.99 zł (w tym 7%VAT)

## PRINCE OF PERSIA THE TWO THRONES

RECENZJA I OPIS DO NAJLEPSZEJ GRY W TYM MIESIĄCU

## ZRECENZOWANE

- RATCHET: GLADIATOR
- NEED FOR SPEED: MOST WANTED
- THE MATRIX: PATH OF NEO
- GUN
- KING KONG
- METEOS
- CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE
- STAR WARS BATTLEFRONT II

## 2006 SPECJAŁ

CO NAS CZEKA W NADCHODZĄCYM ROKU? RAPORT SPECJALNY NA 5 STRON

## SINGSTAR '80s & BUZZ

Z POLSKIMI KAWAŁKAMI I PO POLSKU

## SHADOW OF THE COLOSSUS

ŚWIĘTY GRAAL W DYSKUSJI: "CZY GRY TO JUŻ SZTUKA"

Independent Press
9 771505 820004 12
ISSN: 1505-8204 INDEX: 345342

**THE WARRIORS**

Najnowsza gra Rockstar bez GTA w tytule jest znakomita

**CALL OF CTHULHU DARK CORNERS OF THE EARTH**

Gratka dla młośników Lovecrafta i fanów horrorów

www.ultima.pl

# ULTIMA

Sklep / Hurtownia

**KUPUJ ŁATWO NIE WYCHODZĄC Z DOMU**

**tel. (0-22) 654-60-42, 654-60-43**

e-mail: ultima@ultima.pl, sklep internetowy: www.ultima.pl

Adres sklepu: ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7, 00-867 Warszawa

pn.-pt. 10.00 - 18.00, sob. 10.00 - 15.00

**Koszty przesyłki:** poczta – priorytet 9,50 pln, kurier (do 48 h) 17 pln, Pocztex (24h) 30 pln

Ceny zawierają VAT. To tylko niewielka część naszej oferty! Zastrzegamy sobie prawo zmian cen bez powiadomienia. Cennik nie stanowi oferty handlowej. Użyte nazwy własne są własnością ich właścicieli.

Audio-Video | PSX / PS One | PlayStation 2 | Nintendo Dual Screen | PC | GCN | NOKIA N-Gage

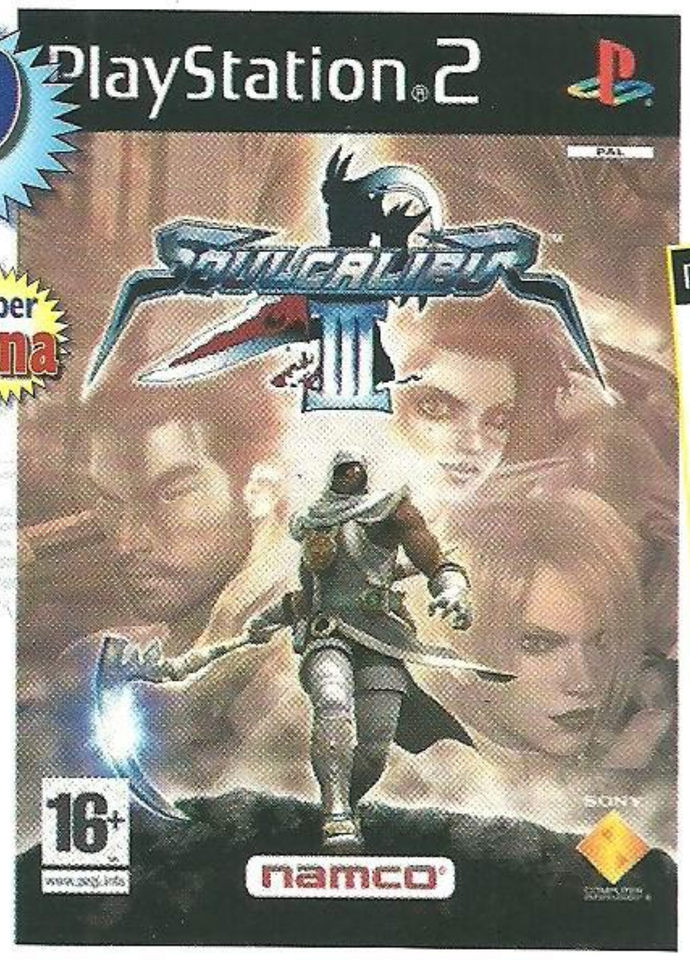
## PLAYSTATION 2

| | |
|---|---|
| 007: From Russia with Love | 179 |
| 187 RIDE OR DIE | 189 |
| BASS MASTER FISHING + wędka | 189 |
| BATMAN BEGINS | 185 |
| BATTLEFIELD 2 | 179 |
| BEAT DOWN: Fists of Vengeance | 169 |
| BRAVE | 189 |
| BURNOUT REVENGE | 179 |
| CALL OF DUTY 2 | 229 |
| COLIN 2005 | 199 |
| DANCE UK Extra Trax | 169 |
| DANCING STAGE FEVER + Mata BigBen | 169 |
| DANCING STAGE Fusion | 149 |
| DARKWATCH | 219 |
| DEF JAM Fight for NY | 185 |
| DESTROY ALL HUMANS | 219 |
| DRAGONBALL Z Tenkaichi | 199 |
| EVERYBODY'S GOLF | 189 |
| EYETOY ANTIGRAV | 179 |
| EYETOY KINETIC | 169 |
| FAHRENHEIT | 189 |
| FIFA 2006 | 179 |
| FIFA STREET | 185 |
| FIGHT NIGHT: Round 2 | 185 |
| GENJI | 189 |
| GHOST IN THE SHELL: Stand Alone Complex | 209 |
| GOD OF WAR | 159 |
| GRAN TURISMO 4 + MC 8MB Sony | 199 |
| GTA: San Andreas | 199 |
| GUN | 229 |
| HARRY POTTER i Czar Ognia (PL) | 179 |
| JAK X Combat Racing | 189 |
| KING KONG PL | 189 |
| KESSEN III | 209 |
| MADAGASKAR | 219 |
| MARVEL NEMESIS: Rise of the Imperfects | 179 |
| MATRIX Path of Neo | 189 |
| MEDAL OF HONOR: Wojna w Europie | 179 |
| MIDNIGHT CLUB 3 | 169 |
| MORTAL KOMBAT Shaolin Monks | 189 |
| MOTO GP 4 | 209 |
| NBA LIVE 06 | 179 |
| NBA STREET V3 | 185 |
| NFS Most Wanted PL | 179 |
| NFS: Underground 2 | 185 |
| NHL 2006 | 179 |
| PRO EVOLUTION SOCCER 5 | 199 |
| PSI-OPS | 189 |
| RATCHET Gladiator | 189 |
| RESIDENT EVIL 4 | 179 |
| RESIDENT EVIL Outbreak File 2 | 169 |
| SCAR ALFA ROMEO | 169 |
| SHIN MEGAMI TENSEI: Lucifer's Call | 149 |
| SIMS 2 | 179 |
| SINGSTAR 80' - polskie piosenki | 119 |
| SLY 3 + okulary 3D | 159 |
| SOUL CALIBUR 3 | 199 |
| SPARTAN TOTAL WARRIOR | 189 |
| SSX ON TOUR | 179 |
| STAR OCEAN: Till the End of Time | 189 |
| STAR WARS: Battlefront 2 | 229 |
| STUART MALUTKI 3 (PL) | 159 |
| SUFFERING Ties That Bind | 189 |
| SUPER MONKEY BALL DELUXE | 189 |
| TEKKEN 5 + TEKKEN 1,2,3 | 219 |
| TIM BURTON'S Nightmare Before Christmas | 149 |
| TONY HAWK American Wasteland | 229 |
| TOTAL OVERDOSE | 189 |
| TRUE CRIME New York City | 229 |
| ULTIMATE SPIDER-MAN | 219 |
| WARRIORS | 229 |
| WRC RALLY Evolved | 159 |
| XELNAGA II | 229 |
| X-MEN Legends II | 219 |

**Platinum PS2:**

| | |
|---|---|
| 007: Nightfire | 77 |
| 007: Everything or Nothing | 77 |
| ARMY OF ZIN | 69 |
| ASTRO BOY | 39,90 |
| ATHENS 2004 | 49 |
| AUTOMODELLISTA | 79 |
| BOMBERMAN Hardball | 99 |
| BURNOUT 2 | 77 |
| COLIN 03 | 49 |
| COLIN 04 | 89 |
| CONFLICT DESERT STORM 2 | 77 |
| DANCING STAGE FEVER | 119 |
| DISNEY Extreme Skate Adventure | 77 |
| DJ DECKS | 49 |
| DRIVER 3 | 99 |
| DYNASTY TACTICS | 99 |
| ESPN NBA 2005 | 139 |
| ESPN NHL 2005 | 99 |
| EYETOY PLAY + kamera | 119 |
| EYETOY PLAY 2 | 77 |
| F1 2004 | 69 |
| FINAL FANTASY X | 77 |
| FINAL FANTASY X-2 | 77 |
| GETAWAY | 77 |
| GETAWAY: Black Monday | 49 |
| GOLDEN EYE 2: Rogue Agent | 77 |
| GRAN TURISMO 3 | 69 |
| GRAN TURISMO 4 | 119 |
| HARRY POTTER i Więzień Azbakanu PL | 77 |
| HUGO BUKKAZOOM (polska wersja jez.) | 119 |
| JACKIE CHAN ADVENTURES | 59 |
| JAK 1 | 77 |
| JAK 2 | 77 |
| JAK 3 | 77 |
| KILLZONE | 59 |
| L.A. RUSH | 139 |
| LORD OF THE RINGS: Return Of The King | 77 |
| MEDAL of HONOR: Rising Sun | 77 |
| MIDNIGHT CLUB | 39 |
| MIDWAY ARCADE TREASURES 3 | 77 |
| MONSTER HUNTER | 129 |
| MORTAL KOMBAT Deception | 77 |
| MOTO GP 3 | 77 |
| NFS Underground | 77 |
| ONIMUSHA | 77 |
| PRINCE OF PERSIA Sands of Time | 89 |
| PRINCE OF PERSIA Warrior Within | 119 |
| PRO EVOLUTION SOCCER 4 | 139 |
| RATCHET & CLANK | 77 |
| RATCHET & CLANK 2 | 77 |
| RATCHET & CLANK 3 | 77 |
| RAYMAN Revolution | 59 |
| RESIDEN EVIL: Outbreak | 77 |
| RICHARD BURNS RALLY | 77 |
| SECOND SIGHT | 69 |
| SIMS Poza Domem | 77 |
| SINGSTAR POPWORLD + mikrofony | 99 |
| SOCOM II | 77 |
| SPIDERMAN THE MOVIE 2 | 99 |
| SPLINTER CELL | 77 |
| SPLINTER CELL: Chaos Theory | 139 |
| SSX 3 | 77 |
| SUIKODEN IV | 99 |
| TEKKEN 4 | 77 |
| TEKKEN TAG TOURNAMENT | 77 |
| TENCHU: Wrath of Heaven | 69 |
| TOCA RACE DRIVER 2 | 99 |
| TONY HAWK UNDERGROUND | 77 |
| TRUE CRIME | 77 |
| TY The Tasmanian Tiger 2 | 77 |
| U-MOVE SUPER SPORTS | 49 |
| URBZ: Sims in the City | 77 |
| Urodzinowe Przygody Kubusia Puchatka (PL) | 139 |
| WARHAMMER 40 000 | 69 |
| WILD ARMS 3 | 99 |
| WŁADCA PIERŚCIENI: Trzecia Era PL | 77 |
| WOLFENSTEIN | 77 |
| WRC 4 | 49 |
| WWE Smackdown! vs Raw | 129 |

## Soul Calibur 3



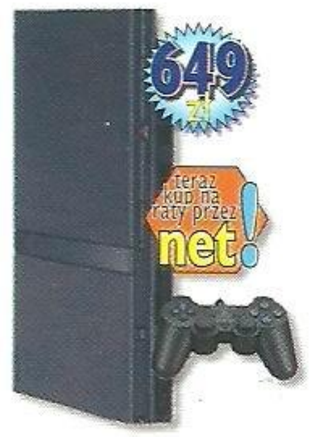

super cena

## Nowe, najchłodniejsze ceny !

**PSP Euro Value Pack**

**Odtwarzacz MP3 Manta Demon 128/256/512 MB z radiem**

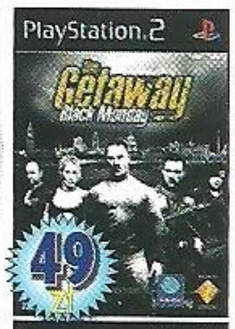
2 lata gwarancji

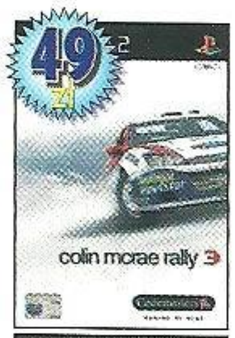


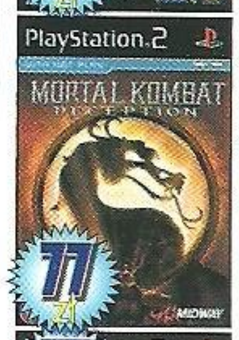

**PlayStation 2**

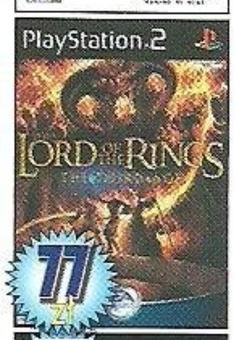
**Głośniki SoundSystem 2.1 BigBen**

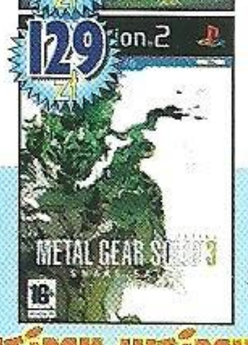
do konsol, DVD, PC, CD,
10W subwoofer, 6W satelity

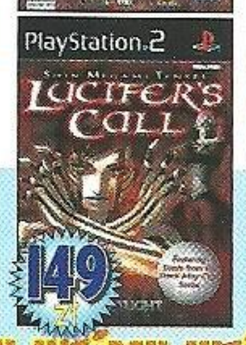


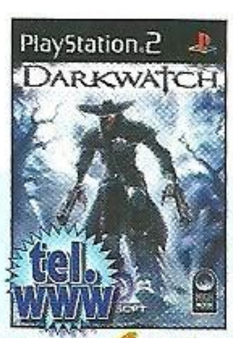










## PLAYSTATION PORTABLE

| | |
|---|---|
| APE ACADEMY | 189 |
| BURNOUT LEGENDS | 169 |
| CODED ARMS | 198 |
| COLIN McRAE RALLY 2005 | 189 |

Akcesoria:

| | |
|---|---|
| **Konsola PLAYSTATION 2 zupełnie nowe ceny** | **tel.,www** |
| Action Replay Max 2 | 169 |
| Arcade Strick Logic 3 | 109 |
| Dual Shock 2 oryginalny (różne kolory) | 119 |
| Joypad analogowy | 49,90 |
| Joypad analogowy Logic 3 Inferno | 79 |
| Joypad bezprzewodowy Logitech | 149 |
| Kierownica Logitech Driving Force + GT Concept | 599 |
| Kierownica Fanatec ForceShock 3 | 399 |
| Kierownica Logic 3 TopDrive GT3 | 129 |
| Kierownica Logic 3 TopDrive GT4 | 149 |
| Kierownica Logitech Driving Force Pro | 599 |
| Kierownica Logitech Rally Vibration Feedback | 179 |
| Link Cable | 19,90 |
| Mata do tańca Logic 3 | 69 |
| Mata do tańca Venom - Super Mocna | 89 |
| Mata BigBen + Dancing Stage Fever | 169 |
| Max Drive - USB Flash Memory | 135 |
| Memory Card 8 MB Sony | 89 |
| Memory Card 8 MB Sony x2 | 159 |
| MultiTap | 79 |
| Multitap Slim | 79 |
| Optyczny kabel | 39 |
| Piloty DVD | od 29,90 |
| Pistolet Logic 3 Laser Blaster | 89 |
| Płyta czyszcząca DVD | 49 |
| Podstawka pionowa | 16 |
| Podstawka pion Sony (do nowych modeli) | 49 |
| Przedłużacz do joypada | 19,90 |
| RGB + Audio / DVD bez ziel. obrazu | 24,90 |
| S-Video do 3 konsol + switch | 39 |
| Walizka zluminiowa do konsoli Slim | 69 |

| | |
|---|---|
| EVERYBODY'S GOLF | 189 |
| F1 GRAND PRIX | 189 |
| FIFA 06 | 169 |
| FIFA STREET | 169 |
| FIRED UP | 189 |
| GHOST IN THE SHELL | 189 |
| HARRY POTTER i Czar Ognia | 169 |
| KAO CHALLENGERS | 139 |
| LORD OF THE RINGS: Tactics | 169 |
| LUMINES | 199 |
| MEDIEVIL | 189 |
| METAL GEAR ACID | 219 |
| NBA 2005 | 229 |
| NEED FOR SPEED Rivals | 179 |
| NEED FOR SPEED Most Wanted | 169 |
| PGA TOUR GOLF 06 | 169 |
| PRINCE OF PERSIA Revelations | 189 |
| PRO EVOLUTION SOCCER 5 | 199 |
| PURSUIT FORCE | 189 |
| RIDGE RACER | 189 |
| SPIDER MAN 2 | 249,90 |
| TOCA RACE DRIVER 2 | 189 |
| UNTOLD LEGENDS | 229 |
| VIRTUA TENNIS | 189 |
| WIPEOUT PURE | 189 |
| WORLD TOUR SOCCER | 189 |

Akcesoria:

| | |
|---|---|
| PSP Value Pack JAP | 1299 |
| Bateria + ładowarka | 65 |
| Etui ekskluzywne BigBen | 44,90 |
| Etui na gry i karty | 34,90 |
| Kabel USB | 24,90 |
| Ładowarka słoneczna | 159 |
| Ładowarka samochodowa | 39 |
| Memory Stick Duo 256 MB | 219 |
| Memory Stick Duo 512 MB | 289 |
| Memory Stick Duo 1 GB | 439 |
| Memory Stick Pro Duo 1GB SanDisk | 359 |

ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA

# Zakupy powyżej 500 zł na raty przez Internet! - www.ultima.pl

549 zł

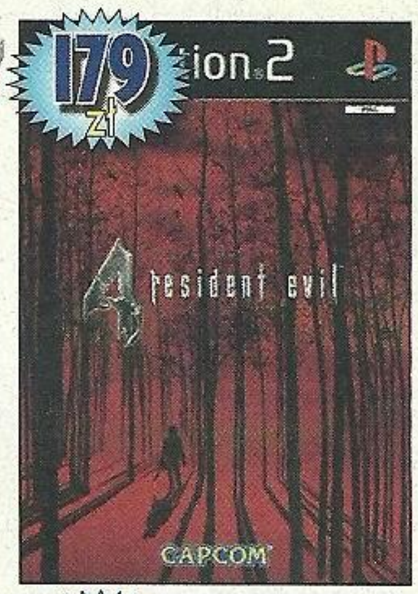
Nintendo DualScreen

639 zł

Nintendo DualScreen niebieski
+ Nintendogs Bundle

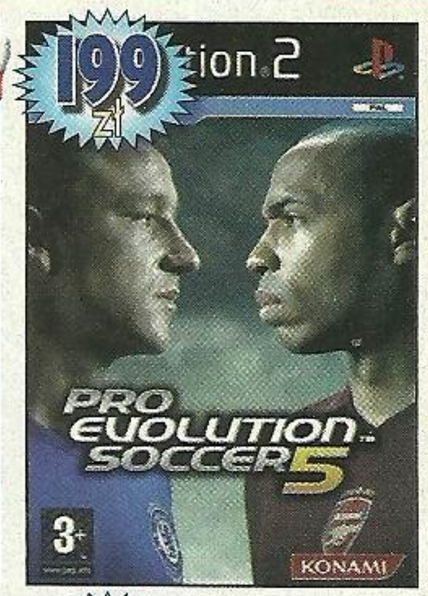
119 zł

179 zł

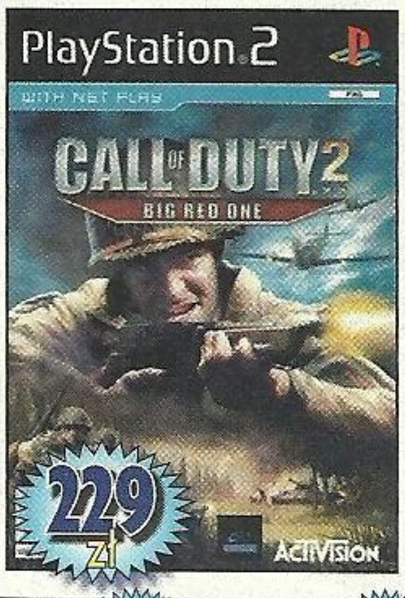



179 zł

199 zł



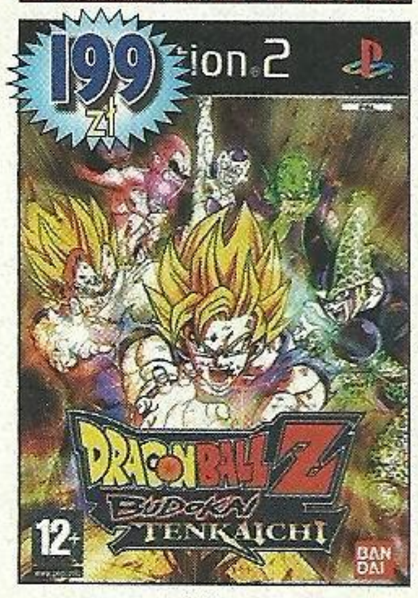
tel. www



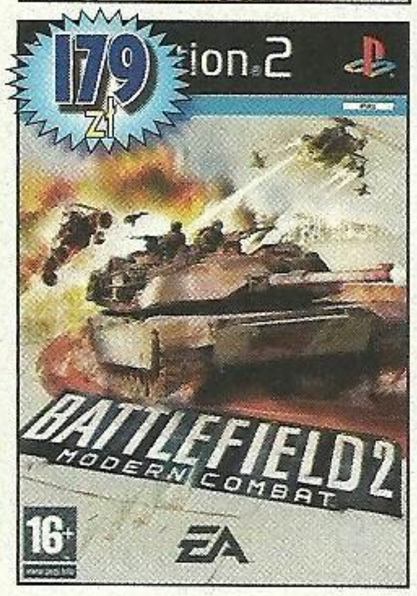

229 zł

229 zł

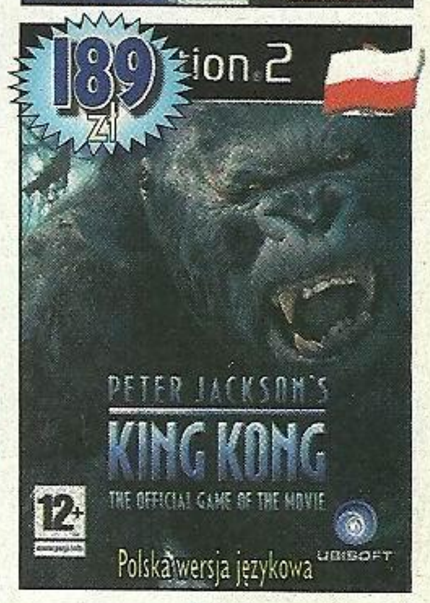
199 zł




179 zł




189 zł




799 zł

PlayStation 2 + WRC 4 + KillZone
+ Getaway 2 + Athens 2004

699 zł

PlayStation 2
+ Gran Turismo 4

749 zł

PlayStation 2 + MC 8 MB
+ KURIER GRATIS

699 zł

PlayStation 2 srebrna
+ KURIER GRATIS

399 zł

359 zł

GameCube

GameBoy Advance SP

339 zł

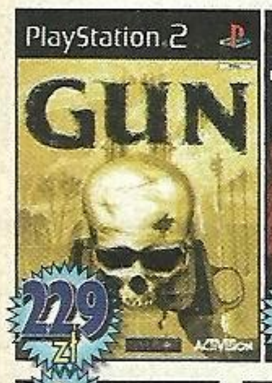
NOWOŚĆ! GameBoy Micro
(srebrny, niebieski, zielony)

699 zł

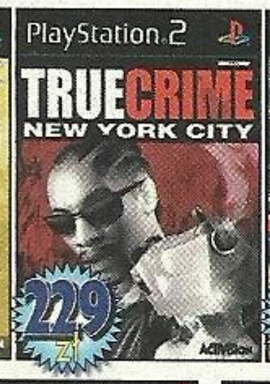
Nokia nGage

179 zł

229 zł



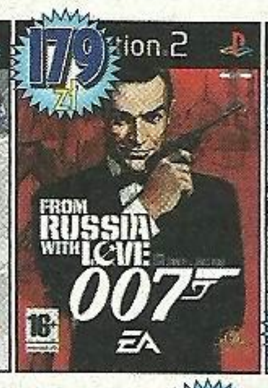

229 zł




159 zł

159 zł

179 zł




179 zł

189 zł

189 zł

189 zł

149 zł

189 zł

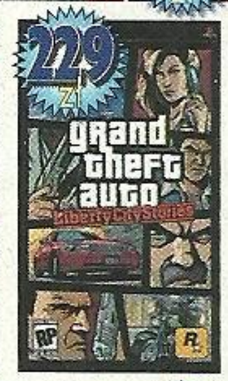
189 zł

169 zł

189 zł

169 zł

229 zł

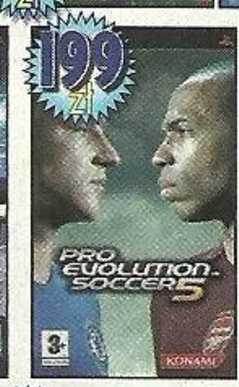



189 zł

169 zł

169 zł

199 zł




189 zł

139 zł

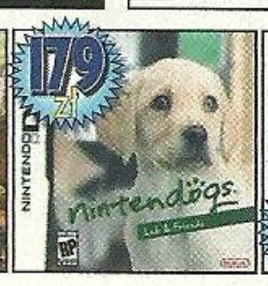
139 zł

189 zł

99 zł

tel. www

179 zł




139 zł

179 zł

179 zł

179 zł

Ochraniacz na ekran + ściereczka ..... 44
Protector Kit ..... 69
Skórzane etui BigBen ..... 64,90
Starter Pack 10w1 ..... 119
Walizka aluminiowa BigBen ..... 69
Zestaw ochraniaczy (na konsolę i ekran) ..... 49

## PLAYSTATION/PS ONE

FIFA 2005 ..... 79
FINAL FANTASY VIII ..... 119
GAUNTLET LEGENDS ..... 59
GUILTY GEAR ..... 59
HARRY POTTER 2 ..... 39
HERCULES ..... 39,90
MEDAL OF HONOR I ..... 39
MEDAL OF HONOR: Underground ..... 39
SILENT BOMBER ..... 59
TOSINDEN 4 ..... 59
WORLD IS NOT ENOUGH + MEDAL OF HONOR I ..... 29,90
Akcesoria:
PS One ..... 399
Arcade Stick ..... 109
Joypad analogowy DualShark ..... 19,90
Link cable ..... 29,90

Memory card 15 bloków ..... 19,90
Memory card 120 bloków ..... 29,90
Multitap nieoryginalny ..... 49,90
Pistolet ..... już od 49
Przedłużacz ..... 19,90
RFU Adapter ..... 29
RGB ..... 9,90
Standard Pad ..... 12,90

## GAMECUBE

007 From Russia with Love ..... 189
007 Nightfire ..... 79
DEF JAM: Fight for NY ..... 199
DONKEY KONGA + bębny ..... 239
DONKEY KONG: Jungle Beat + bębny ..... 239
DONKEY KONG: Jungle Beat ..... 179
FIFA 06 ..... 189
FIFA STREET ..... 189
HARRY POTTER i Czar Ognia ..... 189
HARVEST MOON ..... 119
MARIO KART DOUBLE DASH ..... 69
MARIO PARTY 5 ..... 139
MARIO PARTY 6 + mikrofon ..... 229
MARVEL NEMESIS ..... 189
MEDAL OF HONOR: Wojna w Europie ..... 189
METROID PRIME ..... 139
METROID PRIME 2 ..... 199
NBA STREET V3 ..... 189
NEED FOR SPEED Underground 2 ..... 189
NHL 2006 ..... 189
PAPER MARIO ..... 229
PIKMIN 2 ..... 199
SOUL CALIBUR 2 ..... 139
SSX ON TOUR ..... 189
STARFOX ADVENTURES ..... 139
STARFOX ASSAULT ..... 229
SUPER MARIO SUNSHINE ..... 139
TIMESPLITTERS 3: Future Perfect ..... 189
TONY HAWK UNDERGROUND 2 ..... 239
UEFA Champions League 2005 ..... 189
ZELDA Four Swords + GCN-GBA Link ..... 139
ZELDA Wind Waker ..... 139
Promocyjne ceny:
007 EVERYTHING OR NOTHING ..... 79
FIFA 2005 ..... 79,90
F-ZERO ..... 139
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE ..... 79
MEDAL OF HONOR Rising Sun ..... 79
NFS: Underground ..... 79
SIMS: Bustin' Out ..... 79

## GAMEBOY ADVANCE

DONKEY KONG COUNTRY 2 ..... 149
FIFA 06 ..... 139
FINAL FANTASY TACTICS ..... 169
FIRE EMPLEM: Sacred Stones ..... 189
GOLDEN SUN 2 ..... 189
HARRY POTTER i Więzień Azkabanu ..... 139
HARRY POTTER i Czar Ognia ..... 139
LOTR: Trzecia Era PL ..... 139
MARIO & LUIGI ..... 189
MARIO GOLF ..... 189
MARIO PARTY ADVANCE ..... 189
MARIO vs DONKEY KONG ..... 199
METROID FUSION ..... 99
NFS: Underground 2 ..... 139
ONIMUSHA TACTICS ..... 69
PHANTASY STAR COLLECTION (1,2&3) ..... 89
POKEMON Emerald ..... 189
POKEMON Fire Red + adaptor bezprzew. ..... 219
POKEMON Leafy Green + adaptor bezprzew. ..... 219
RETURN OF THE KING ..... 119
SABRE WULF ..... 49
SIMS 2 ..... 139
SIMS: Bustin Out ..... 119
TONY HAWK Underground 2 ..... 199
ZELDA Mihish Cap ..... 189
Akcesoria:
GAMEBOY ADVANCE SP ..... 359
GAMEBOY MICRO ..... 399
Multi link cable ..... 29,90
Pokrowiec GBA SP ..... 64,90
Pudełka na gry (6 szt.) ..... 14
Słuchawki ..... 22
Zasilacz + akumulator ..... 49,90
Zasilacz GBA/GBA SP/NDS ..... 29,90
Zasilacz + akumulator ..... 39
Zasilacz oryginalny ..... 79
Zestaw 1 GBA SP: pudełka na gry, link, pokrowiec, słuchawki ..... 59
Zestaw 2 GBA SP: akumulator, lupa, torba, link-kabel ..... 55

## NINTENDO Dual Screen

ADVANCE WARS Dual Strike ..... 179
ANOTHER CODE ..... 169
CASTLEVANIA: Down of Sorrow ..... 179
FIFA 06 ..... 139
HARRY POTTER i Czar Ognia ..... 139
MADAGASKAR ..... 149
MARVEL NEMESIS ..... 139
METEOS ..... 179
MR DRILLER ..... 179
NEED FOR SPEED Underground 2 ..... 139
NINTENDOGS ..... 179
POKEMON DASH ..... 179
POLARIUM ..... 139
PROJECT RUB ..... 179
RAYMAN ..... 169
RIDGE RACER ..... 179
SIMS 2 ..... 139
SUPER MARIO 64 ..... 179
WARIO WARE TOUCHED ..... 179
Akcesoria:
Konsola Nintendo Dual Screen ..... 549
Pudełka na gry ..... 35
Torebka-saszetka na konsole ..... 55
Walizka aluminiowa ..... 69
Zasilacz ..... 29
Zestaw akcesorii (pudełka, szaszetka, słuchawki, zasilacz samoch.) ..... 55

więcej ..... tel./www

ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA

# spójrz w

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
WERSJA KINOWA
CDPROJEKT

gram.pl
Z CDPROJEKT

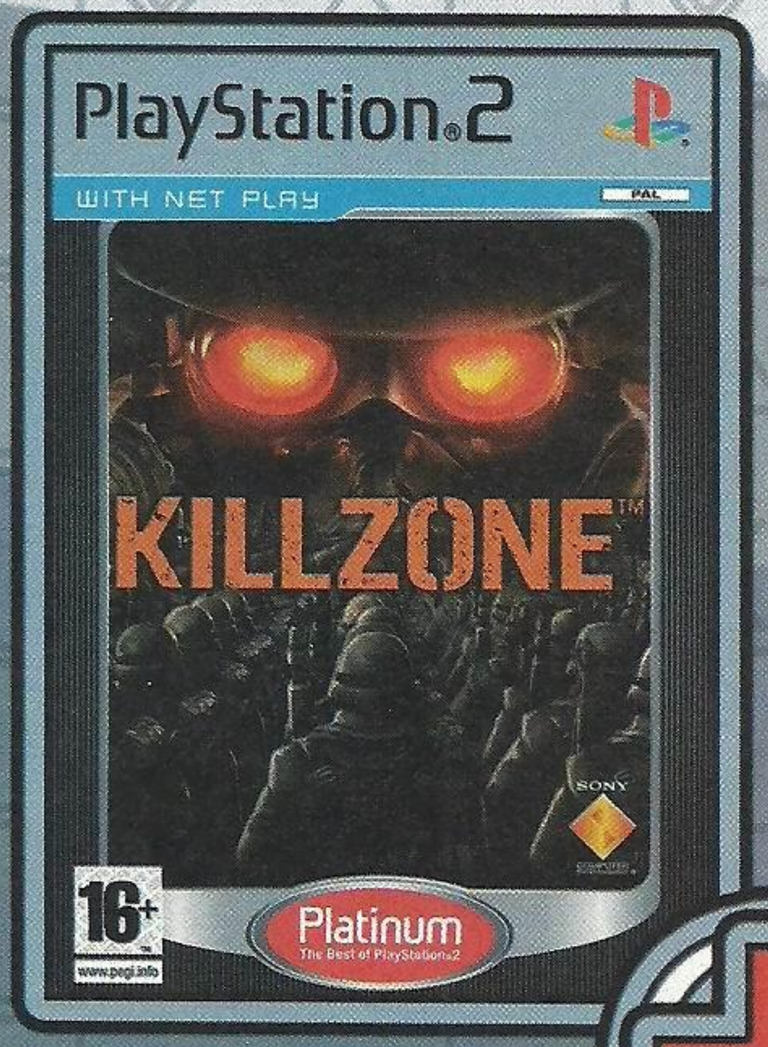
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

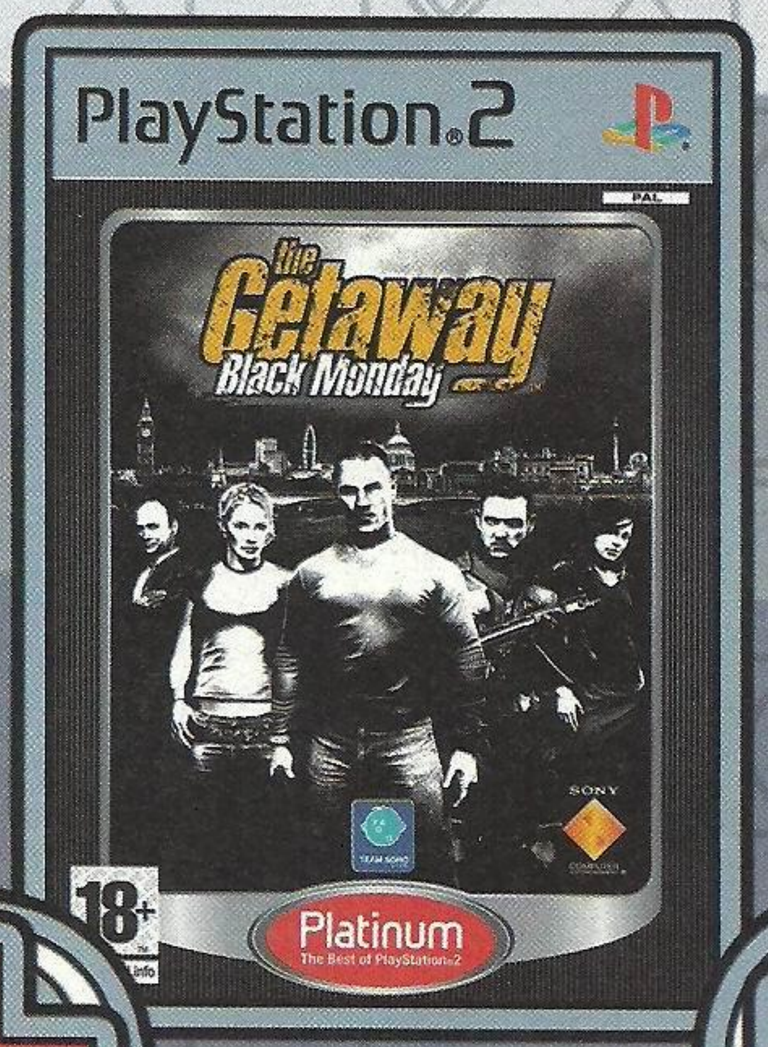
# oczy bestii

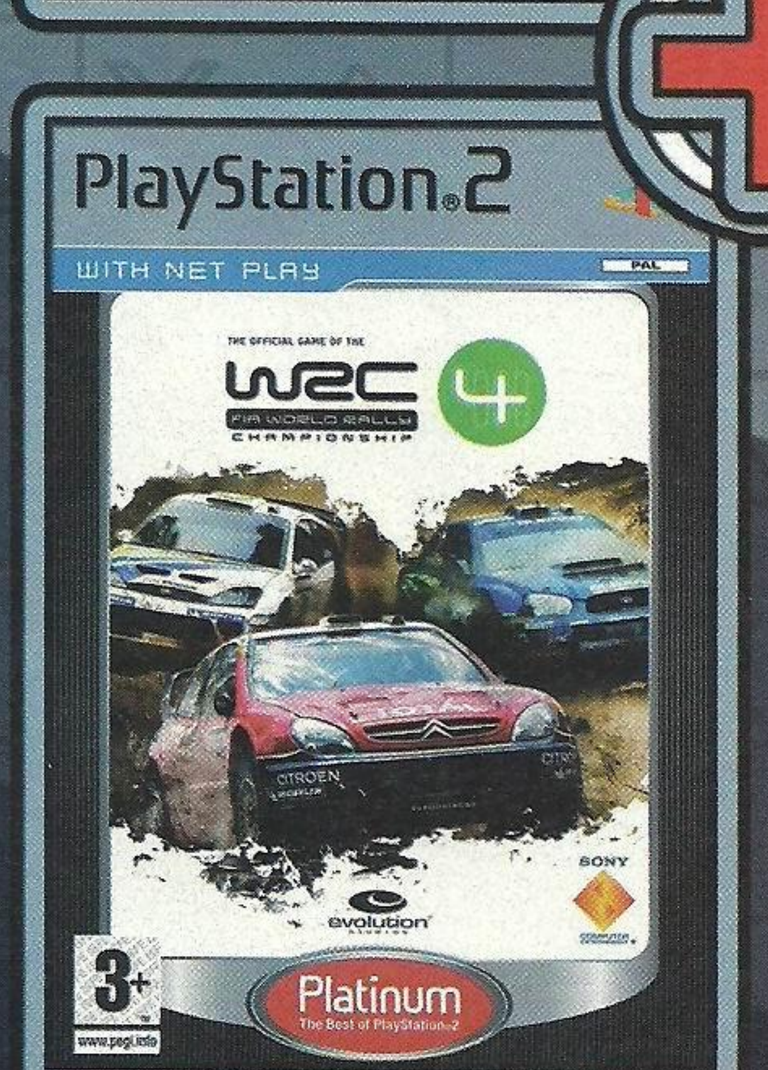
www.kingkonggame.com

UBISOFT®

# ZESTAW 4 GIER NA



NAJLEPSZE GRY W

WWW.PLAYSTATION.PL

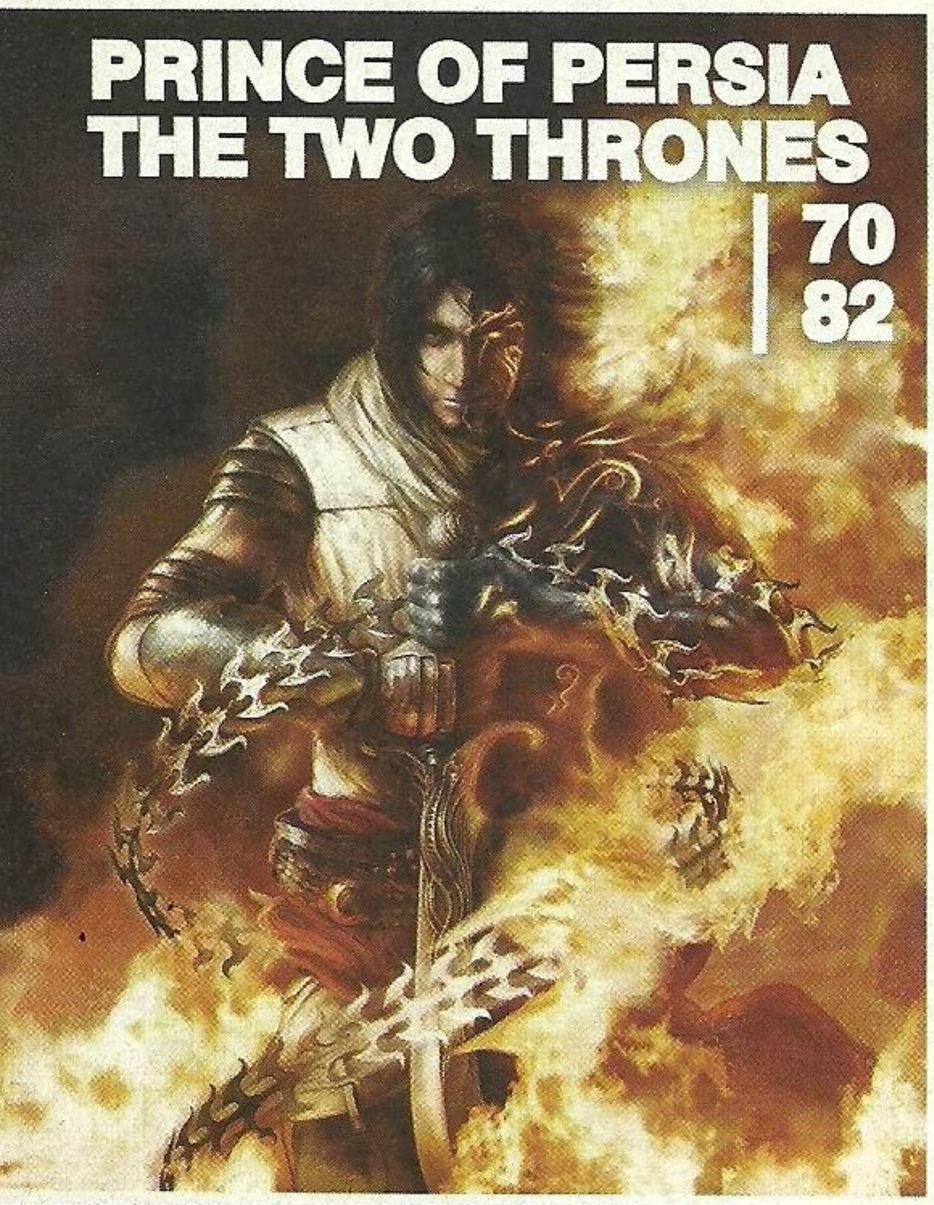
# PLAYSTATION 2

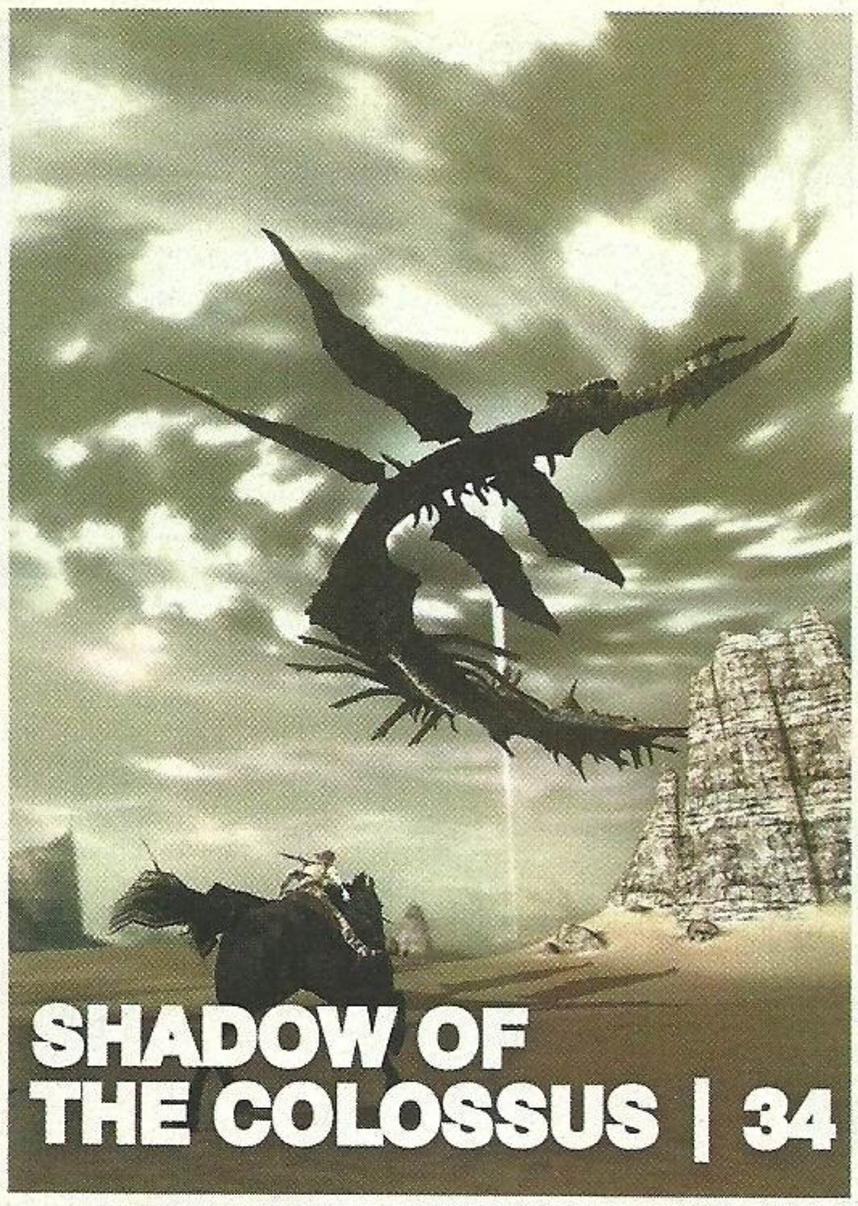
# 179 zł

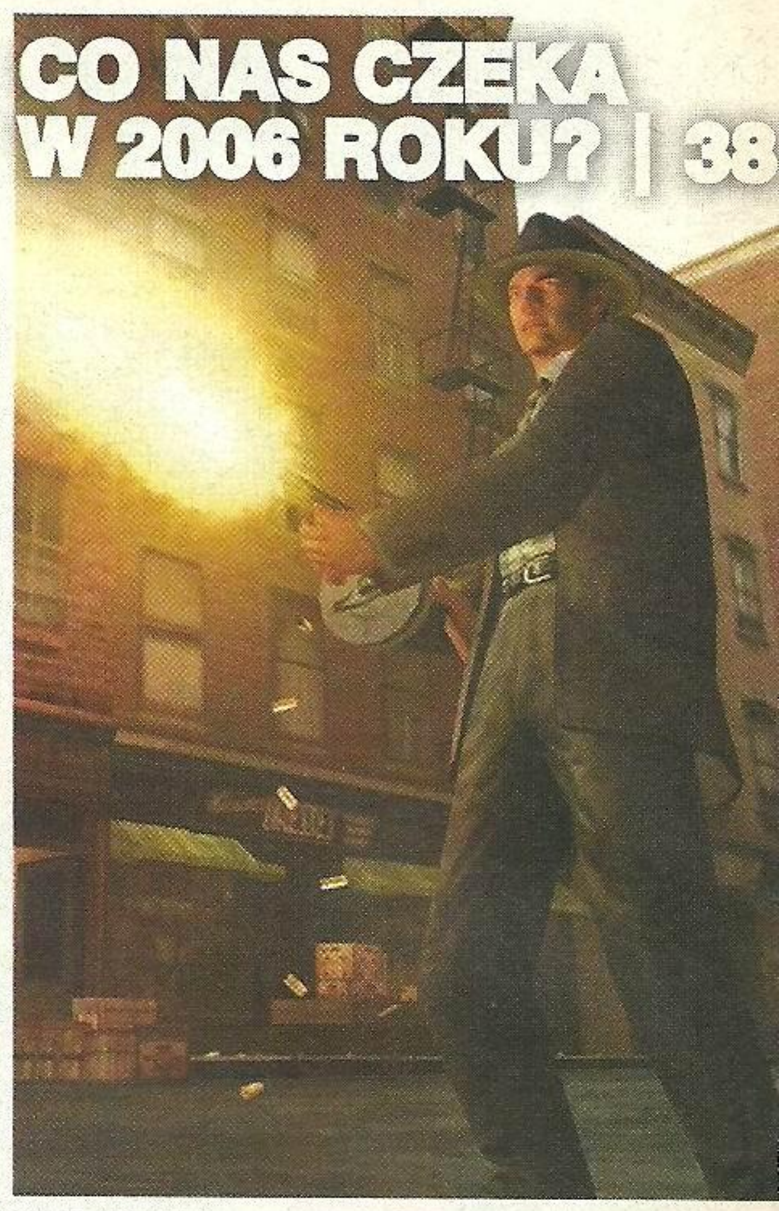
# JUŻ W SKLEPACH!

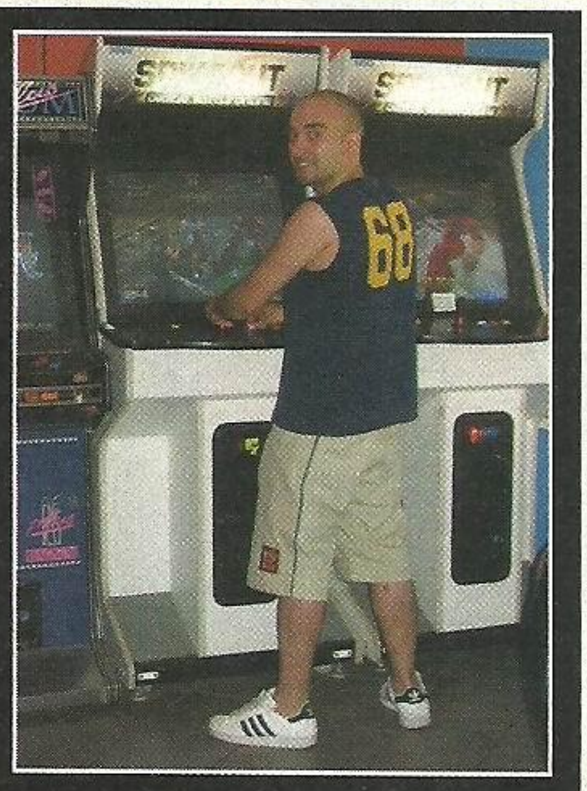
## NAJLEPSZEJ CENIE!

PlayStation®2



Witajcie!

Tradycyjnie wydajemy grudniowy numer nieco wcześniej, by następne Neo Plus mogło dotrzeć do Was jeszcze przed Świętami, ale tylko popatrzcie na jego zawartość!

Wreszcie mogliśmy z niekłamaną przyjemnością zrecenzować wypatrywane przez wszystkich gry stanowiące trzon tegorocznej zimowej ofensywy. Wreszcie ograliśmy nowego Księcia, Need for Speeda, The Warriors, Ratcheta, Konga, polskie edycje SingStara i BUZZa... Masa tego!

Niestety ta hossa nie potrwa długo, za kilka miesięcy przyjdzie wiosna, a z nią posucha i niepewność, czy w obliczu nadchodzących konsol nowej generacji, będzie jeszcze w co grać na PS2, Xboksie i GameCube. Dlatego specjalnie dla Was przygotowaliśmy przegląd nadchodzących gier, wśród których każdy powinien znaleźć coś dla siebie (w kolejnym numerze – konsole przenośne). Bo rok 2006 zapowiada się wbrew pozorom niezwykle ciekawie. W Europie ukaże się między innymi Shadow of the Colossus, ale na wrażenia z amerykańskiej wersji gry zapraszamy już teraz.

Zaś za miesiąc... Ciąg dalszy prawdziwej powodzi gier. A także, a może przede wszystkim, premiera Xboxa 360 w Europie! Nie omińcie tego numeru. Miłej lektury i do przeczytania!

Gulash ■ ■

Uściski: Asik, Oleś i Eryś – kochane skarby moje!

## SPECJAŁ
Publicystyka i raporty na tematy związane z grami video

**Co nas czeka w 2006 roku?..... 38**
Nadchodzi kolejna generacja, a wraz z nią przesiadka czołowych firm na nowe konsole. W co zatem zagramy na PS2, Xboksie i GameCube w 2006 roku? Pełny raport!

**Shadow of the Colossus..... 34**
Nowa gra twórcow Ico zbiera za oceanem nieprawdopodobne recenzje. Przyglądamy się jej z uwagą i tylko żal, że europejska premiera nastąpi dopiero w 2006 roku...

## NEWSY
Co na horyzoncie i poza nim

**Xbox 360 gotowy! ..... 10**
Ujawniono tytuły startowe nowej konsoli.

**Splinter Cell 4 ..... 12**
Ubisoft przedstawia pierwszą zajawkę nowych przygód Sama Fishera.

**Devil Kings ..... 18**
Capcom jedną ręką przebija serię Dynasty Warriors...

**Okami ..... 28**
Gra? Sztuka? A może połączenie obu?

## RECENZJE
Testujemy najnowsze gry

**Advance Wars Dual Strike..... 57**
**Buzz: Muzyczny Quiz ..... 48**
**Castlevania: Curse of Darkness. 44**
**Call of Cthulhu: The Dark Corners of the Earth..... 74**
**Call of Duty 2: Big Red One..... 80**
**Cold War ..... 76**
**Crash Tag Team Racing ..... 60**
**Doom 3: Resurrection of Evil ..... 64**
**Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi ..... 61**
**Fable: The Lost Chapters ..... 56**
**Gun ..... 78**
**GTA: Liberty City Stories ..... 50**
**Harry Potter i Czara Ognia ..... 69**
**L.A. Rush ..... 72**
**Lord of the Rings: Tactics..... 73**
**Meteos ..... 53**
**Need For Speed: Most Wanted... 54**
**Need For Speed: Most Wanted 5-1-0..... 73**
**Peter Jackson's King Kong ..... 66**
**Prince of Persia: The Two Thrones ..... 70**
**Tony Hawk's American Wasteland ..... 77**
**Ratchet: Gladiator..... 58**
**Shining Force Neo..... 65**
**SingStar '80s ..... 46**
**SSX On Tour ..... 53**
**Star Wars Battlefront II ..... 45**
**The Matrix: Path of Neo ..... 49**
**The Warriors..... 62**
**We Love Katamari..... 52**
**WRC: Rally Evolved..... 68**

## STAŁE
Stałe działy w magazynie

**OPIS..... 82**
Prince of Persia: The Two Thrones

**NEON ..... 87**
Króciutki, bo gier potworne ilości.

**PES Party..... 88**
Poradnik do Pro Evo 5 czas rozpocząć! Do tego PES5 online...

**Retro ..... 90**
Sega Mega Drive. Temat obszerny i niezwykle ciekawy. Część pierwsza.

**PS one Zone..... 92**
Action RPG – część druga.

**Kącik Złamanej Klawiatury ..... 93**
mr Spinacz na urlopie...

**Archiwalia..... 94**
Brakuje jakiegoś numeru? Zamów, a listonosz grzecznie go podrzuci.

**FAQ ..... 96**
Odświeżone odpowiedzi na listy.

„GRAJ JEDNĄ Z NAJWIĘKSZYCH LEGEND W MILITARNEJ HISTORII."

*- PlayStation World*

# CALL OF DUTY 2

## BIG RED ONE

Dołącz do Wielkiej Czerwonej Jedynki, legendarnej dywizji piechoty.
Intensywna akcja i chaos pól bitewnych, jak w najlepszych filmach wojennych.
Teraz na twojej konsoli.

LISTOPAD 2005
WWW.CALLOFDUTY.COM

15

XBOX LIVE ONLINE ENABLED

NINTENDO GAMECUBE

PlayStation 2

WITH NET PLAY

ACTIVISION
activision.com

© 2005 Activision Publishing, Inc. Activision and Call of Duty are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Developed by Treyarch. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Online play requires internet connection and Memory Card (8MB) (for PlayStation 2) (each sold separately). Microsoft, Xbox, Xbox Live, and the Xbox and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

Wyłączna dystrybucja w Polsce
Lem
www.lem.com.pl • lem@lem.com.pl

Newsy, zapowiedzi i pierwsze testy grywalnych wersji

# XBOX 360 GOTOWY DO STARTU

## ► MICROSOFT PODAJE PEŁNĄ LISTĘ GIER DOSTĘPNYCH PODCZAS PREMIERY KONSOLI!

Koniec spekulacji i domysłów. Znamy już pełną listę piętnastu gier, które towarzyszyć będę „trzysta sześćdziesiątce" Microsoftu w dniu europejskiej premiery. Piętnaście tytułów startowych to jednocześnie najpotężniejsze wsparcie w historii konsol, choć spora ich część wydaje się być podrasowanymi pozycjami ze starych konsol. Drugiego grudnia na półkach sklepowych obok Xboxa 360 znajdziecie następujące pozycje:

1. Amped 3 (2K Sports)
2. Call of Duty 2 (Activision)
3. Condemned: Criminal Origins (SEGA)
4. FIFA 06: Road to FIFA World Cup (Electronic Arts)
5. GUN (Activision)
6. Kameo: Elements of Power (Microsoft Game Studios)
7. Perfect Dark Zero (Microsoft Game Studios)
8. Peter Jackson's King Kong: The Official Game of the Movie (Ubisoft)
9. Madden NFL 06 (Electronic Arts)
10. NBA Live 06 (Electronic Arts)
11. Need for Speed: Most Wanted (Electronic Arts)
12. Project Gotham Racing 3 (Microsoft Game Studios)
13. Quake 4 (Activision, id software and Raven Software Corp.)
14. Tiger Woods PGA TOUR 06 (Electronic Arts)
15. Tony Hawk's American Wasteland (Activision)

Niestety, w dniu premiery konsoli zabraknie Dead or Alive 4 (Tecmo), Ridge Racer 6 (Namco) oraz Elder Scrolls IV: Oblivion (Bethesda). Dwa pierwsze tytuły pojawią się w sklepach najwcześniej w tydzień po starcie Xboxa 360 (czyli przed 10 grudnia), zaś premiera nowej części Elder Scrolls przesunięta została na początek przyszłego roku. Przypomnijmy, że amerykański debiut konsoli Microsoftu odbył się 22 listopada i towarzyszyło mu nie piętnaście, a osiemnaście gier. Do wymienionej listy dopiszcie NBA 2K6 (2K Sports), NHL 2K6 (2K Sports) oraz Ridge Racer 6 (Namco), aby mieć pełny obraz tego, czym bawią się gracze za oceanem. Oba kontynenty zgodnie jednak przywitają trzynaście dodatkowych akcesoriów do konsoli. Lista gadżetów obejmuje:

1. Xbox 360 Hard Drive (20 GB)
2. Xbox 360 Memory Unit (64 MB)
3. Xbox 360 Faceplate
4. Xbox 360 Wireless Controller
5. Xbox 360 Controller
6. Xbox 360 Play & Charge Kit
7. Xbox 360 Rechargeable Battery Pack
8. Xbox 360 Wireless Networking Adapter
9. Xbox 360 Headset
10. Xbox 360 Universal Media Remote
11. Xbox 360 Component HD AV Cable
12. Xbox 360 Advanced AV Cable
13. Xbox 360 VGA HD AV Cable

Jak widzicie, będzie w czym wybierać, ale na tym niespodzianki się nie kończą. Już pierwszego dnia po wejściu Xboxa 360 na rynek dostępna będzie usługa Xbox Live Arcade, umożliwiająca zabawę z 8-bitowymi tytułami retro. Drugiego grudnia w sieci pojawi się piętnaście klasycznych gier, a po uiszczeniu stosownej kwoty będziemy mogli zagrać w takie perełki, jak Geometry Wars Retro Evolved (Bizarre Creations), Mutant Storm Reloaded (PomPom Games), Joust (Midway Home Entertainment), czy stary, dobry Gauntlet (Midway Home Entertainment). Przed ściągnięciem każdej z gier można będzie zassać bezpłatne demo i sprawdzić, czy tytuł odpowiada naszym retro-wymogom. Dobra rzecz. Aha, jeśli nigdy nie interesował Was pakiet Xbox Live, to nadeszła właściwa pora, aby zakup rozważyć. Wraz z Xboxem 360 pojawią się aż trzy wersje Live: dwunastomiesięczny pakiet za 40 funtów, trzymiesięczny za 15 funtów oraz karta Marketplace Points (za niecałe 18 funtów), za pomocą której sami wskażecie odpowiadające Wam opcje Live'a.

Obok tytułów nowych znamy również listę 156 PALowskich gier z Xboxa, które X360 bez problemu uruchomi. Dla porównania w USA lista ta liczy 212 pozycji, a w Japonii – 12. Dobrze widzicie, dwanaście gier. Na pewno ucieszy Was fakt, że konsola rozpozna takie hity jak Halo, Halo 2, Ninja Gaiden oraz serie Grand Theft Auto i Dead or Alive. Niestety, nie wszystkie tytuły od razu współpracować będą z X360. W niektórych przypadkach użytkownicy zmuszeni będą do połączenia się z serwisem Xbox Live, ściągnięcia odpowiednich emulatorów i uruchomienia ich, zanim odpalą któryś ze starszych tytułów. Jak poradzić sobie bez Xbox Live? To proste. Wystarczy wejść na stronę [www.xbox.com], zassać emulator, wypalić go na płycie i wrzucić do czytnika konsoli. Opcja numer trzy zakłada, że zamawiacie program w serwisie Microsoftu, a ten przychodzi do Waszego domu za darmo – wyłącznie po kosztach wysyłki. Naturalnie wtedy, jeśli mieszkacie w kraju, w którym Xbox 360 jest w oficjalnej dystrybucji. Jedną z zalet softu jest chociażby to, że przystosowuje stare gry do wyświetlaczy HDTV. Niestety, jak pisaliśmy miesiąc temu, wsteczna kompatybilność odpada całkowicie w przypadku Xbox 360 Core System. Brak twardego dysku wyklucza możliwość odpalania starych gier, które korzystały z niego przy każdej okazji.

Tak czy inaczej, czekamy napaleni na „Erę HD" i sesje w Project Gotham Racing oraz Perfect Dark Zero, a za miesiąc spodziewajcie się obszernych testów pierwszej konsoli najnowszej generacji. ■■

### XBOX LIVE MARKETPLACE OTWARTE!

Obok pełnej listy gier, które kupimy na starcie konsoli, Microsoft zaprezentował dodatkowo pełną ofertę Marketplace, a więc wirtualnego bazaru dla użytkowników Xbox 360. Marketplace, jak już wiecie, jest internetowym portalem, w ktorym kupujemy nowe pojazdy, plansze i postacie do gier oraz tapety i skórki na pulpit nowej konsoli. Co ważne – walutą w Marketplace nie będą pieniądze, a punkty. Te z kolei można nabyć poprzez Xbox Live Dashboard (przelicza się, że 2100 punktów to wydatek 18 funtów) bądź w dowolnym sklepie oferującym wirtualną walutę Microsoftu. Wracając do Marketplace – Microsoft szacuje, że w dniu europejskiej premiery konsoli (2 grudnia) dostępnych będzie ponad czterysta plików do ściągnięcia z wirtualnego sklepu. Co ważne, nie za wszystko trzeba płacić. Grywalne dema takich tytułów, jak FIFA 06, Kameo: Elements of Power, King Kong, NBA Live 06, czy Need for Speed Most Wanted ściągniemy całkowicie za darmo. W ten sposób możecie wypróbować grę, nie wydając na nią ani jednego punktu. Obok dem jednak do nabycia czekają screenshoty z gier, nowe motywy na pulpit, loga, utwory muzyczne, dodatkowe pojazdy/trasy/postacie oraz stare, 8-bitowe przeboje do ściągnięcia z serwisu Xbox Live Arcade. Pytacie o ceny? Dziesięć obrazków z gier kosztuje średnio 20 punktów, zaś motywy na pulpit warte są nawet powyżej stu. Najdroższe będą oczywiście pakiety nowych muzyczek do gier, przeboje retro (od 400 do 800 punktów), a także trasy, bronie oraz poziomy. Marketplace z pewnością przedłuży czas zabawy z ulubionymi grami, ale czy faktycznie warto będzie zapłacić za kilka nowych tras do Ridge Racera? O tym przekonamy się już niebawem...

PlayStation.2

SOs forever

singstar '80s

- Gra w polskiej wersji językowej!
- Zawiera 14 polskich piosenek z lat 80-tych!

## Ścieżka dźwiękowa Twojej młodości.

Czas odkurzyć podkolanówki i natapirować fryzury. Lata 80-te powracają! SingStar 80s to 30 najwspanialszych piosenek z najbardziej niesamowitej dekady w historii muzki. Śpiewaj solo lub rzuć wyzwanie swoim znajomym. Po prostu chwyć za mikrofon a SingStar 80s przeniesie Cię do najlepszych dni Twojego życia.

fun, anyone?
PlayStation.2

www.playstation.pl

3+
www.pegi.info

SingStar® '80s © 2004-2005 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by SCEE London Studio. SingStar and EyeToy are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.

Śmierć córki to początek szaleństwa Sama. A przynajmniej Ubisoft chce, abyśmy w to uwierzyli...

Ciężko zapomnieć, kim był prawdziwy Fisher. Zanim stał się zimnokrwistym mordercą.

# Tom Clancy's SPLINTER CELL 4™

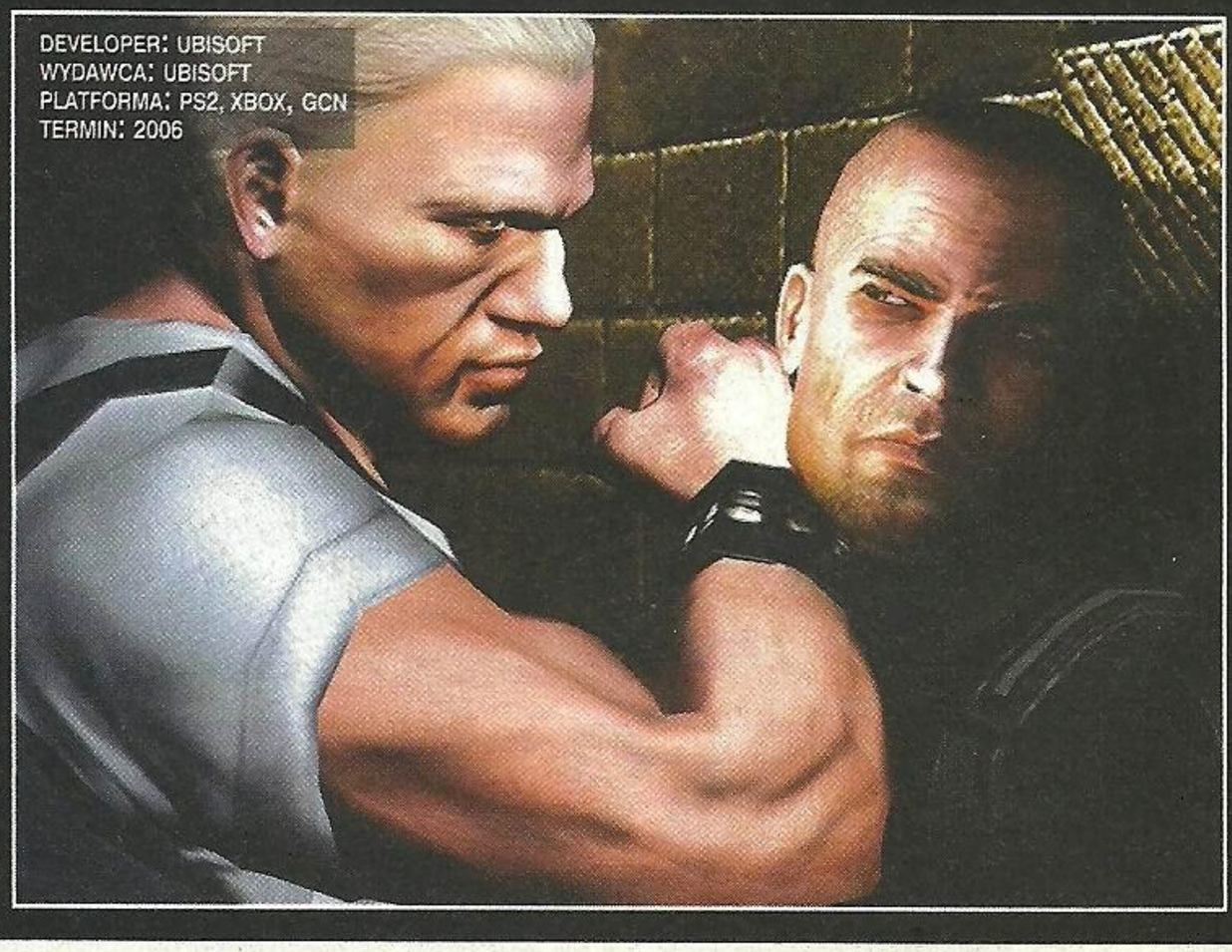
## ► SAM FISHER TRAFIA ZA KRATKI Z WYROKIEM POTRÓJNEGO DOŻYWOCIA. NIEWIELKA KARA ZA ZABICIE DWUNASTU CYWILI I TRZECH POLICJANTÓW...

Od dnia, w którym zginęła córka Fishera minęło kilka miesięcy. Dziwna sprawa, ale zdyscyplinowany i wielokrotnie odznaczony agent nagle dopuszcza się przestępstw, które wstrząsają Ameryką. Sam dokonuje brutalnych rabunków i napadów z bronią, a tym samym robi wszystko, żeby zainteresowała się nim policja wszystkich stanów. Szaleństwo Sama kończy się w momencie, kiedy po trzech dniach kryzysu policja wdziera się w końcu do banku, w którym bohater przetrzymywał zakładników. Akcja kończy się makabrycznie – ginie trzech funkcjonariuszy i dwunastu niewinnych obywateli, którzy mieli pecha znaleźć się w niewłaściwym miejscu i czasie. Wyrok? Potrójne dożywocie – sąd nie mógł okazać się bardziej łaskawy dla plugawego dziada Fishera. Czy aresztowanie Sama równoznaczne jest z jego odejściem z organizacji Third Echelon? Tego do końca nie wiemy, ale jeśli szaleństwo Fishera nie było celowym działaniem, to odpowiedź już znacie. Inna sprawa, że Fisher pozostaje w stałym kontakcie z Lambertem, mimo iż temu drugiemu naprawdę ciężko pojąć, co stało się z byłym współpracownikiem.

Ale mniejsza z tym. Sam trafia do więzienia, gdzie doszczętnie golą mu łeb. Niemal natychmiast zaprzyjaźnia się też z Jamie Washingtonem, współlokatorem celi i członkiem małej, nowoorleańskiej organizacji kryminalnej. Mimo, iż media niespecjalnie interesują się tym ugrupowaniem, Jamie również odsiaduje dożywocie. A ponieważ wizja kratek do końca życia niezbyt odpowiada zarówno Fisherowi, jak i Washingtonowi, nic dziwnego, że panowie podejmują wspólną decyzję o ucieczce. Inna sprawa, że Sam nigdy nie wydostałby się z budynku, gdyby nie pomoc Jamiego. Jednym z kluczowych pytań jest, czy po wydostaniu się z klatki, uciekinierzy będą się trzymać razem, czy pójdą swoimi ścieżkami. John McLean-Foreman – autor scenariusza do gry podpowiada, że Jamie wprowadzi Sama w szeregi swojej organizacji, znanej pod nazwą John Brown's Army. Nie wiemy jednak, co Fisher ostatecznie z tym zrobi. Być może całe to zamieszanie, włącznie z trafieniem za kratki, było tylko pretekstem, aby Sam przedostał się na teren prawdziwego wroga, ale to tylko nasze niezdrowe spekulacje...

W scenariuszu przewidziano niemało miejsca na postacie z JBA. W trakcie gry Fisher pozna przede wszystkim dwójkę trzęsącą John Brown's Army – Emile Dufraisne i Carsona Mossa, a także eksperta chemicznego JBA – Enricę Villablancę – kobietę, która o organizacji zdaje się wiedzieć wszystko. Zobaczymy, jak nasz bohater (?) wykorzysta w praktyce nowe znajomości. „Nie oszalałem" – dodaje McLean-Foreman – „podkręcam nieco scenariusz, bo taką mam rolę." ■■

DEVELOPER: UBISOFT
WYDAWCA: UBISOFT
PLATFORMA: PS2, XBOX, GCN
TERMIN: 2006



### BANDZIOR Z ZASŁUGAMI

Być może scenarzysta wpycha Sama Fishera za kratki, ale ciężko zapomnieć o poprzednich dokonaniach agenta. W 2004 roku Fishera wysłano do Gruzji, gdyż jego agencja podejrzewała, że lokalny prezydent bawi się bronią masowego rażenia. Pikanterii sprawie dodawał fakt, że Sam był trzecim agentem wysłanym w ten rejon. Jego poprzednicy zaginęli bez śladu. W 2006 roku Sam interweniował po raz kolejny. Jego zadaniem było zniszczenie indonezyjskiego terrorysty i odbicie zakładników przetrzymywanych w amerykańskiej ambasadzie. Ostatnia misja Fishera miała miejsce w 2008 roku. Podczas, gdy agent szukał powiązań ataków hakerskich z terrorystami, jego córka...

© 2005 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, SSX, EA SPORTS, logo EASPORTS, EA SPORTS BIG i logo EA SPORTS BIG są to znaki towarowe lub zastrzeżone znaki towarowe Electronic Arts Inc. w Stanach Sjednoczonych i/lub innych krajach. Wszelkie prawa zastrzeżone. Microsoft, Xbox a także logo Xbox to zastrzeżone znaki towarowe lub znaki towarowe Microsoft Corporation w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach i są używane na podstawie licencji z Microsoft. Logo „PlayStation" i logo z rodziny „PS" są zastrzeżonymi znakami towarowymi Sony Computer Entertainment Inc. „PSP" jest znakiem towarowym Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO GAMECUBE, LOGO NINTENDO GAMECUBE I NINTENDO DS TO ZNAKI TOWAROWE NINTENDO. Wszystkie pozostałe amrki handlowe są własnością odpowiednich właścicieli. EA SPORTS™ i EA SPORTS BIG™ to marki Electronic Arts™.

DEVELOPER: EDGE OF REALITY
WYDAWCA: MIDWAY GAMES
PLATFORMA: PS2, XBOX, GCN, X360
TERMIN: 2006

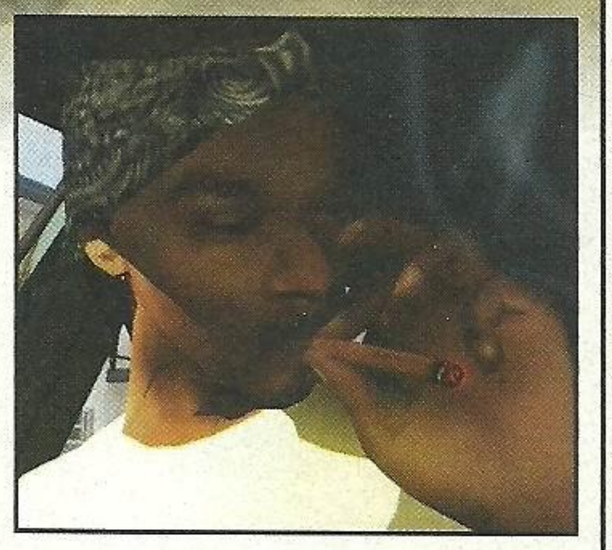
# FEAR & RESPECT

## ► SNOOP POZAZDROŚCIŁ PIĘĆDZIESIĘCIOCENTÓWCE

Moda na złego gangola trwa. Bohaterem Fear & Respect jest Goldie – cyfrowy odpowiednik Snoop Dogga, który po odsiadce wypełza na wolność. Od tej pory akcja gry idzie już przetartą ścieżką. Goldie chce być dobry i żyć w zgodzie z prawem, jednak kiedy bandziory porywają jego siostrzeńca, gangol momentalnie wraca do gry... Autorem scenariusza do Fear & Respect jest John Singleton (*Chłopaki z sąsiedztwa*), a to oznacza, że na pewno poleje się krew, posypią przekleństwa i padnie kilka trupów.

Kwestią czasu było, kiedy nowa gra ze stajni Midway zacznie być porównywana do San Andreas. Wielkie, otwarte miasto, czarnoskóry bohater, wojny gangów, niedokończone interesy z przeszłości – wypisz wymaluj GTA. Autorzy Fear & Respect bronią się, że akcja ich gry toczy się w prawdziwych, a nie fikcyjnych realiach. Wraz ze Snoopem zwiedzimy takie dzielnice Los Angeles jak Crenshaw, Compton i Watts, a więc miejsca, które w rzeczywistości tam są.

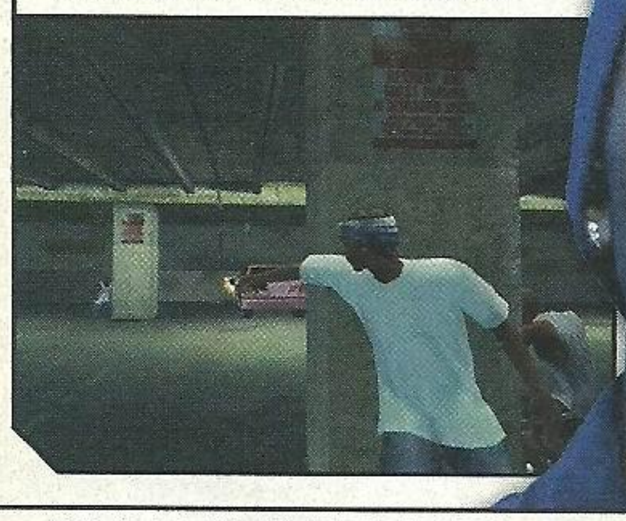
Dużo uwagi przykłada się również do tego, jak Goldie używał będzie broni. Po pierwsze, nie można wyjąć spluwy i rozpocząć masakry na ulicach miasta, a przynajmniej tak długo, jak chcemy widzieć bohatera żywym. Po drugie, w grze znajdziemy wyłącznie takie bronie, jakimi z reguły rozliczają się gangi. Nie ma mowy o wyrzutniach rakiet, czy granatach. Szkoda. Eksplodujące zabawki zawsze były miłym dodatkiem do życia Carla Johnsona. Po trzecie wreszcie, w Fear & Respect każda akcja, której podejmie się bohater, przełożona zostanie na punkty szacunku. W zależności od tego, jak potraktujemy osoby trzecie – Goldie będzie inaczej przez nie postrzegany. Tylko i wyłącznie od Was zależy, czy pojawiając się we własnej dzielnicy usłyszycie „szacun bracie", czy też ujrzycie przerażonych mieszkańców uciekających gdzie zioło rośnie. Mało tego. John Singleton twierdzi,



że nie interesuje go liniowy scenariusz gry. Jeśli Snoop będzie konsekwentnie dobry bądź zły – inaczej potoczą się pewne wydarzenia. Cóż, zawsze z otwartymi ramionami powitamy grę, którą można ukończyć na więcej, niż jeden sposób.

Sprawa ścieżki dźwiękowej Fear & Respect nie powinna budzić żadnych wątpliwości. Snoop zasili ją kawałkami własnego autorstwa, z czego dwie piosenki nagrywa specjalnie na potrzeby gry. Ambitnie.

Bardziej niż kiedykolwiek zastanawia nas, jak nowa gra Dogga wypadnie na tle 50 Cent: Bulletproof. I czy każdy czarnoskóry raper doczeka się wreszcie własnej gry. A na koniec jeszcze jeden fakt. Otóż natychmiast po rozpoczęciu prac nad grą, aktywowała się wytwórnia filmowa Paramount Pictures i tym samym nabyła wszelkie prawa do ekranizacji Fear & Respect. Co ciekawe, nie jest to pierwsza umowa studia Midway z Paramount. Wcześniej sprzedane zostały prawa do ekranizacji gry Area 51, w której zobaczymy Davida Duchovnego i Marilyna Mansona. ■■



# W PRODUKCJI

## NAJNOWSZE PROJEKTY ODKRYTE PRZED ŚWIATEM

### SENSIBLE SOCCER

Jeśli siedemnaście lat temu zagrywaliście się w tę piłkę równie intensywnie, jak dziś w Pro Evo 5, to mamy dla Was dobrą wiadomość. Jon Hare, człowiek stojący za sukcesem SS ponownie bierze się do pracy. Dzięki porozumieniu z Codemasters, siwobrody mistrz postara się przywrócić staroszkolnej serii dawny blask. Szybkość meczy i intensywny, zręcznościowy multiplayer nie ulegnie zmianom, zaś sama gra wzbogacona zostanie masą nowoczesnych efektów 3D, w tym cel-shadingiem.

### METAL SAGA

Lubicie japońskie RPG z czołgami w rolach głównych? Historia Metal Sagi skupia się wokół łowcy polującego na dziwaczne stwory zagrażające ludziom. Nasz myśliwy nie jest oczywiście sam – jego ekipę uzupełnia dodatkowo Mika (drugi myśliwy) oraz Kiria (mechanik). Najważniejszą część zabawy, obok samych polowań, stanowi kolekcjonowanie części do bojowego pojazdu, broni oraz nowych rodzajów wehikułów.

### FINAL FANTASY IV

Być może Square Enix przerzuciło wszystkie siły na Nintendo DS, ale to nie oznacza, że Game Boy Advance został na lodzie. Ogromną niespodzianką jest zapowiedź czwartej części Final Fantasy IV na GBA (oraz Micro) z maksymalnie odrestaurowaną grafiką. Wszystkie postacie i tła narysowane zostały od nowa, a oprócz tego wymieniono część niewygodnych rozwiązań w systemie walki. Identycznie Square Enix postąpi prawdopodobnie z piątą oraz szóstą częścią gry. Czekamy.

# newsflash

**► DZIECI MARVELA ZOSTAJĄ W ACTIVISION**

Wygląda na to, że Wolverine i Peter Parker dobrze czują się w obozie Activision. Firma podpisała świeży kontrakt z Marvel Entertainment, na mocy którego przedłużyła wyłączność na takie serie, jak X-Men i Spider-Man, aż do 2017 roku. Działanie Activision można nazwać nieco pochopnym, tym bardziej, że poprzednia umowa miała wygasnąć dopiero za 5 lat. Jednak w obliczu fenomenalnej sprzedaży X-Men Legends 2: Rise of Apocalypse oraz Spider-Man 2, wydawca postanowił zatroszczyć się o dłuższą współpracę.

**► GWIAZDA NOWEJ ONIMUSHY**

Aby podkręcić atmosferę czekania na czwartą Onimushę, Capcom odkrywa kolejne niespodzianki. Być może w Dawn of Dreams zabraknie znanego aktora w roli głównego bohatera, ale na pewno nie obędzie się bez głosu Ayumi Hamasaki – najpopularniejszej japońskiej piosenkarki. Specjalnie na prośbę Capcomu artystka napisała i odśpiewała dwa utwory – Startin' (motyw otwierający grę) oraz Rainy Day (utwór zamykający Onimushę). Wkład Hamasaki powinien mocno nagłośnić ten tytuł w japońskich mediach – do Ayumi wszyscy się tam modlą.

**► JET LI W TEKKENIE!?**

Chodzą plotki, jakoby chiński mistrz kung-fu miał zagrać jedną z ról w nadchodzącej ekranizacji Tekkena, która trafi do kin w przyszłym roku. Nie wiadomo jeszcze w kogo Jet się wcieli, ale to i tak świetna wiadomość dla fanów (i filmu). Oprócz Jeta w filmie ma zagrać także Takeshi Kaneshiro (ostatnio Dom latających sztyletów, to on użyczył twarzy i głosu Samanosuke w Onimusha 3: Demon Siege), a wcieli się w... Jina Kazamę!

**► MARC SIĘ SPÓŹNI...**

Atari daje nam więcej czasu na podszkolenie umiejętności w malowaniu sprayem po ścianach. Gra Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure przesunięta została na luty 2006 roku, a co za tym idzie – nie ujrzymy jej w święta, jak pierwotnie zakładano. Atari tłumaczy się faktem, że nie chce, aby Marc Ecko konkurował z The Matrix: Path of Neo. No, ba! Taka to przecież konkurencja, że aż strach...

**► A ATARI NOTUJE STRATY**

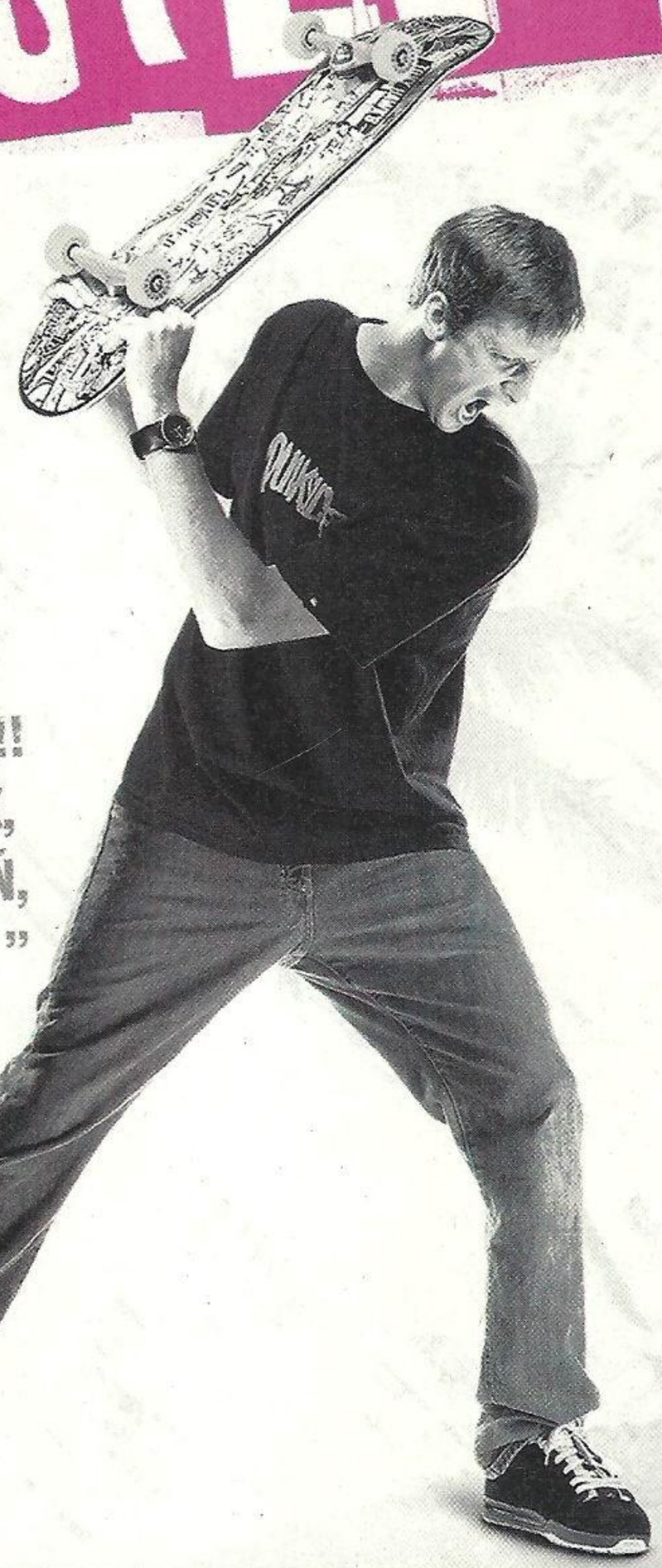
Mniej tytułów oznacza mniejsze zarobki, choć w przypadku Atari można mówić o prawdziwej klęsce. Drugi kwartał tego roku firma zamknęła przychodem 38 milionów dolarów, co w porównaniu z tym samym okresem ubiegłego roku dało jej stratę rzędu 30 mln zielonych. Szef Atari, Bruno Bonnell tłumaczy, że jest to największa jak dotąd strata odnotowana przez firmę i już podjęte zostały odpowiednie kroki. Jednym z nich jest odcięcie funduszy dla zespołów, których gry zanotowały kiepską sprzedaż. Przeglądając listę wydawniczą Atari na drugą połowę roku fiskalnego 2006, widzimy Driver: Parallel Lines, Dungeons & Dragons Online oraz Marc Ecko's Getting Up... Powiało grozą?

**► CZARNE WIEŚCI**

Criterion niechętnie udziela nowych informacji odnośnie Black, niemniej na początku listopada coś w tej sferze drgnęło. W grze weźmiemy na siebie rolę Jacka Kellara – wojennego weterana oraz członka zespołu Black Ops. Ekipa naszego zucha wysłana zostaje na Środkowy Wschód celem złapania zdrajcy – uciekiniera. A ponieważ w rejonie tym toczą się zacięte walki – misja będzie głośna, szybka i widowiskowa. Criterion zapewnił, że Black oprze się na strzelaniu i tylko strzelaniu. Nie spodziewajmy się ani sekcji skradankowych, ani wydawania rozkazów drużynie.

# AMERICAN WASTELANDS

listopad 2005



„ROZKOSZUJ SIĘ WOLNOŚCIĄ !!!
JAZDA NA DESCE LUB BMX,
BEZ OGRANICZEŃ,
BEZ LIMITU CZASU!!! ”

HOLLYWOOD

# TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

EXCLUSIVE SOUND TRACK FEATURING: MY CHEMICAL ROMANCE, FALL OUT BOY AND TAKING BACK SUNDAY COVERING PUNK CLASSICS!

th-american-wasteland.com

16+ www.pegi.info

PlayStation 2 WITH NET PLAY

NINTENDO GAMECUBE

XBOX XBOX LIVE ONLINE ENABLED XBOX 360

ACTIVISION activision.com

Tony Hawk's American Wasteland © 2005 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Tony Hawk is a registered trademark of Tony Hawk, Inc. Developed by Neversoft Entertainment, Inc. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. Online play requires internet connection and Memory Card (8MB) (for PlayStation 2) (each sold separately). NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All rights reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. VODAFONE, the Vodafone logos and Vodafone live! are trade marks of the Vodafone Group All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.

vodafone

POWERED BY gamespy

NEVERSOFT

Wyłączna dystrybucja w Polsce:
LEM LICOMP • EMPIK • MULTIMEDIA
www.lem.com.pl • lem@lem.com.pl

# ŚMIERĆ, JAK

## GRA W POLSKIEJ KINOWEJ WERSJI JĘZYKOWEJ TYLKO Z CD PROJEKT

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

PL

WERSJA KINOWA

CDPROJEKT

W SKLEPACH JUŻ W PAŹDZIERNIKU

the CREATIVE ASSEMBLY

SEGA
www.sega-europe.com

TOTAL WARRIOR

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

18+
www.pegi.info

PlayStation 2

# OKIEM ŚIĘGNĄĆ.

Jesteś wojownikiem. Wychowanym przez Spartan tylko po to by walczyć i zwyciężać. Stań pośród tysięcy żołnierzy na przesiąkniętych krwią, olbrzymich polach bitew. Staw czoła potędze Rzymu, furii mitologicznych bestii i czarnej magii. Opanuj sztukę walki wieloma rodzajami broni i naucz się korzystać z łaski bogów a staniesz się niezwyciężony. Podąż ścieżką przeznaczenia - od żołnierza przez Bohatera... aż po żywą Legendę!!!

# SPARTAN™
## TOTAL WARRIOR

Spartan: Total Warrior © The Creative Assembly Limited 2005. Stworzony przez The Creative Assembly Limited. Spartan: Total Warrior jest zarejestrowanym znakiem towarowym lub znakiem towarowym Creative Assembly Limited w Wielkiej Brytanii i innych krajach. SEGA i Logo SEGA są zarejestrowanymi znakami towarowymi lub znakami towarowymi SEGA Corporation. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie pozostałe znaki towarowe są zastrzeżone dla ich prawowitych właścicieli.

DEVELOPER: CAPCOM
WYDAWCA: CAPCOM
PLATFORMA: PS2
TERMIN: PAL – 2006

# DEVIL KINGS

JUŻ GRALIŚMY

**CZŁOWIEK PRZECIWKO ARMII – CAPCOM MUSIAŁ WRESZCIE STWORZYĆ TAKĄ GRĘ!**

Kiedy japoński bohater samotnie wbija się w szeregi wroga i za pomocą sześciu mieczy rozpoczyna apokalipsę, to producentem takiej gry może być wyłącznie szalony Capcom! Jeśli dodatkowo wiemy, że projektu pilnie dogląda Hiroyuki Kobayashi, a więc mistrz odpowiedzialny za Resident Evil 4 i Devil May Cry 3, to nie ma siły, żeby spokojnie przejść obok Devil Kings! Z jednej strony można sobie ponarzekać, że ostatnio co druga gra niebiesko-żółtych jest slasherem (DMC3, Onimusha: DoD, RE4), ale z drugiej strony firma idealnie trafia w potrzeby fanów, którzy domagają się przede wszystkim dynamicznych akcji i potężnych ciosów. Devil Kings to rasowa wyrzynka, której widowiskowość posunięta jest do absurdu. Jeden człowiek rzuca wyzwanie hordzie przeciwników i nie zatrzyma się, dopóki sam nie wytnie tysięcy żołnierzy. Do licha, podobnym scenariuszem od lat karmi nas Koei w kolejnych częściach Dynasty Warriors, ale ja zdecydowanie przedkładam japońskich bohaterów Capcom nad chińskich, długobrodych mędrców Koei.

**DEVIL KINGS BĘDZIE INNE NIŻ SENGOKU BASARA. ZNAJDZIECIE W NIM NOWY SCENARIUSZ, ZMIENIONYCH BOHATERÓW I MNÓSTWO GRAFICZNYCH BAJERÓW!**

### →I TYSIĄC NA GODZINĘ!

Walka w Devil Kings toczy się o ziemię, a jedynym spokojnym elementem gry jest moment, kiedy wskazujecie, który obszar mapy zajmiecie jako następny. Wystarczy wskazać miejsce, ubrać bohatera w jedną z kilkunastu zbroi, wetknąć mu w łapy odpowiednią broń i od tej pory przeciwnicy nie mają już racji bytu. Rozpoczęta wojna może zakończyć się tylko na dwa sposoby. Albo roztrzaskacie na kawałki głównego szefa, albo sami legniecie w błocie. Trzeba wyraźnie zaznaczyć, że te pojedyncze bitwy o kolejne kawałki terenu potrafią się ciągnąć nawet godzinę! Wierzcie lub nie, ale zanim dotrzecie w Devil Kings do szefa władającego okolicą, od Waszych ciosów polegnie ponad tysiąc żołnierzy. Tak. Tysiąc! Zabawne, ale tematyka gry (walka o ziemie, atakowanie cudzych wojsk) idealnie pasuje pod nudną, pecetową strategię. Jak to dobrze, że mamy jeszcze tych kilku japońskich wizjonerów, którzy niespecjalnie lubią zabawę z komputerową myszą i heksami.

Niszczenie tysiącosobowych hord nie jest nawet w połowie tak trudne, jakby się wydawało. Aby sprawnie wymiatać w Devil Kings wystarczą raptem dwa ciosy – mocny i lekki. To aż nadto, żeby nadbiegającym zewsząd hordom przeciwników zakładać combosy liczone w dziesiątkach i setkach uderzeń!

Jednak nowa gra Kobayashiego nie sprowadza się wyłącznie do tłuczenia po przyciskach. Po każdej batalii następuje to, na co wszyscy czekamy, a więc podsumowanie strat, jakich dokonał dzielny zuch, krótki opis broni, które zgarnął w trakcie jatki, a na koniec – podbicie w górę podstawowych statystyk. Pola bitwy są ogromne, więc zanim ruszycie na lokalnego szefa naprawdę warto rozejrzeć się za wszystkimi skarbami i bonusami. Może się okazać, że gdzieś tam na skraju planszy spoczywa sobie pięciokrotnie mocniejszy topór, ostrzejszy miecz, bądź wytrzymalsza zbroja. Nic, tylko brać.

Kampanię w Devil Kings rozpoczniecie nie jedną, a sześcioma postaciami. Tylko od Was zależy, czy lepiej poczujecie się w roli potężnego gościa z gigantycznym toporem w łapie, czy też bardziej odpowiada Wam wesoły samuraj z zestawem sześciu mieczy za pasem. Devil Kings powstaje w studiach Capcomu, dlatego nie brakuje w nim ani ślicznej niewiasty z minigunem w dłoniach, ani japońskiej dziewczynki o imieniu Puff targającej za sobą ogromny, stalowy młot. Nieważne, kim rozpoczniecie grę. Ważne, że każda z tych postaci jest w stanie wprasować garnizony wroga w ziemię. Powietrze non stop przeszywają ciosy i specjały, po których hołota wystrzeliwuje w powietrze. I wierzcie mi, najfajniejsze są te wszystkie momenty, kiedy postać zatapia się po uszy w zgrai przeciwników, a następnie przerzedza ich szeregi morderczymi młynami. Krwi co prawda nie ma, ale potęgę ciosów czuć na każdym kroku.

### →I NIE MA PRZEBACZ

Niestety, Capcom ponownie wprowadził własne kryteria odnośnie poziomu trudności. Jak wspomniałem, w Devil Kings gra się prosto, ale jeśli postać zginie, to całą zabawę rozpoczynamy od nowa. Zabrakło checkpointów i tym samym nie ma jak zapisać gry w połowie walki. Atakujący leszczersi nie mają co prawda wielu okazji do zadania nam ciosu, ale przebłyski geniuszu się im zdarzają. Tak, czy inaczej, potrafią zaskoczyć. Mimo to, fajnie jest zobaczyć pierwsze kroki Capcomu na polu masowych giga-slasherów. Walkom nieodłącznie towarzyszy potworna moc i tona efektów specjalnych. Europejskiej wersji wyczekuję z lornetką na oczach. Niezła wprawka przed Dead Rising, Capcom!

**Matt** ■■

## SENGOKU BASARA

Japoński odpowiednik Devil Kings, czyli Sengoku Basara, ma na karku pół roku. Warto jednak zanotować, że konwertując grę na zrozumiały język, Capcom poprawił mnóstwo elementów.

Devil Kings jest po prostu śliczne. O ile Sengoku Basara nie grzeszyło urodą, tak amerykańska edycja tarza się w żywych kolorach, poprawionych efektach specjalnych i znacznie ładniejszych modelach postaci. W Sengoku wszyscy przeciwnicy wyglądali tak samo, teraz są oni bardziej zróżnicowani i dokładniej wypieszczeni. Nie da się jednak ukryć, że Devil Kings jest znacznie trudniejsze, niż Sengoku Basara. Zobaczymy, jak trudna będzie europejska wersja gry.

KONAMI

# LICZY SIE TYLKO FUTBOL

PRO EVOLUTION SOCCER 5™

gram.pl Z CDPROJEKT

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

PlayStation.2 PSP PC DVD ROM

3+ ™ www.pegi.info

**W sklepach już od października**

*www.pes5.net*

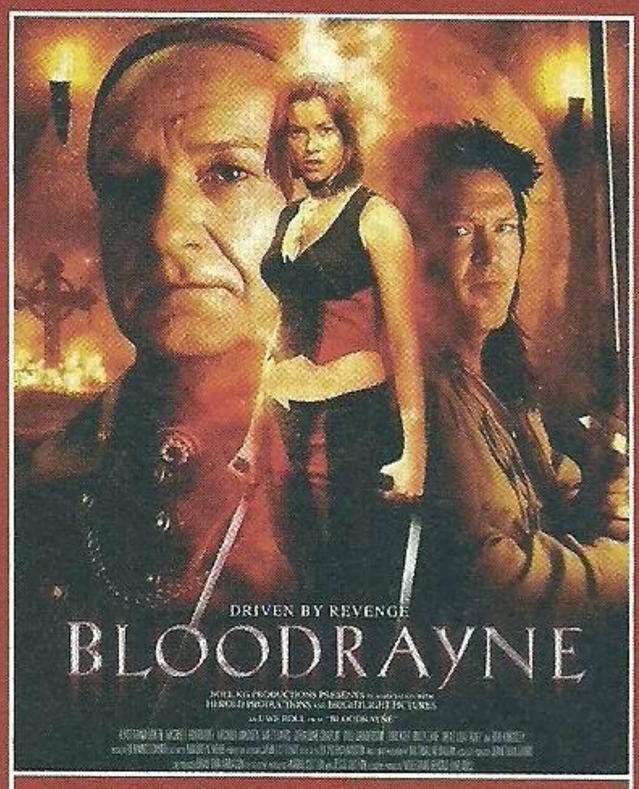
©1996 JFA. ©2002 JFA.MAX. ©2001 Korea Football Association.
Special thanks to SEJIN, MUKTA, Eunho, Denis for Korea National Team data. "adidas", the adidas logo, the 3-Stripe trade mark are registered trade marks of the adidas-Salomon group, used with permission the use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations. Officially licensed by Eredivisie CV Gioco ufficialmente concesso in licenza della LEGA NAZIONALE PROFESSIONISTI Campeonato Nacional de Liga 05/06 Primera y/o Segunda División Producto bajo Licencia Oficial de la LFP. Produced under License from Chelsea FC Merchandising Limited. www.chelseafc.com The Arsenal crest, Arsenal logotype and cannon are trademarks of Arsenal Football Club Plc and the Arsenal group of companies and are used under license. ™ & © 2005 The Arsenal Football Club plc. Licensed by Granada Ventures. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. ©2005 KONAMI

# KINOMANIAK 2006-2007

► RADUJMY SIĘ I CIESZMY – CZEKAJĄ NA NAS AŻ TRZY NOWE FILMY UWE BOLLA... ALE NIE TYLKO!

## SILENT HILL

■ Raczej marne są szanse na to, aby reżyser kultowego *Braterstwa Wilków* nakręcił film słaby. *Silent Hill* to obraz, w którym pokładamy największe nadzieje, więc byłoby dobrze, gdyby Christophe Gans i tym razem wspiął się na wyżyny. Bohaterem (a raczej bohaterką) najnowszego filmu Francuza będzie Rose, zrozpaczona matka, która nie może pogodzić się z wiadomością, że jej córka (Sharon) umiera. Kobieta zdesperowana jest do tego stopnia, że kiedy dowiaduje się o uzdrowicielu z Silent Hill, postanawia go odnaleźć, bo wierzy, że ten jest w stanie jej pomóc. Problem jedynie w tym, że wspomniane miasteczko nie widnieje na żadnej mapie, a po przyjeździe do niego Sharon natychmiast gdzieś znika. Rose wyrusza na poszukiwania córki, szybko jednak przekonuje się, że miasto kryje w sobie wiele mrocznych tajemnic. Jednym z przekleństw Silent Hill są demony, które czają się głęboko w mroku. W walce z ciemnością i schizofrenią pomocna okaże się Cybil, policjantka, której zadaniem jest odeskortowanie obu bohaterek z powrotem do domu...




## BLOODRAYNE

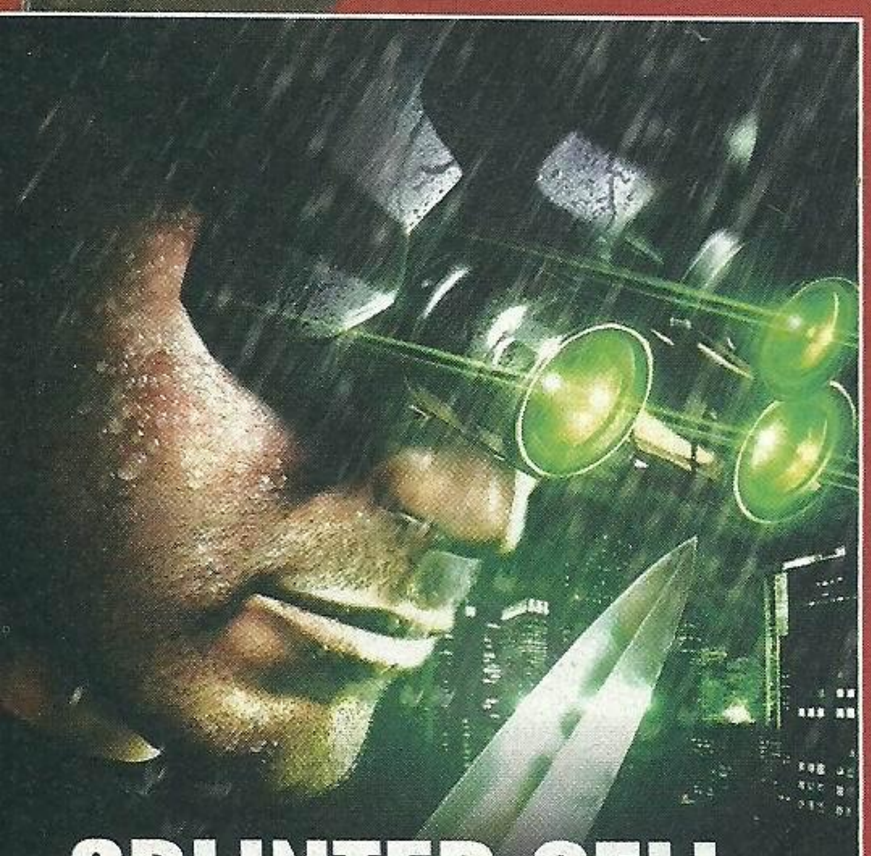
■ Uwe Boll rozrabia. Ekranizacje gier w jego wykonaniu (*House of the Dead* i *Alone in the Dark*) sięgnęły co prawda po miano najgorszych filmów w dziejach kina, ale niemiecki artysta nie traci wiary. Akcja *BloodRayne* rozegra się na terenie Środkowej Europy w roku 1723. Piekielny Lord Kagain to władca na tyle potężny, że nikt już nie jest w stanie powstrzymać go przed sianiem spustoszenia i terroru. Cała nadzieja w wojowniczej grupie Brimstone Society, która – jako jedna z nielicznych – nadal stawia opór Kagainowi. Plotka głosi, że istnieje kobieta, która zna tajemnicę, jak pokonać złego Lorda. Pytanie, kto dotrze do niej pierwszy...

## DEAD OR ALIVE

■ Koniec plotek – ten film naprawdę powstaje. Reżyserem *Dead or Alive* (znanego w filmowej branży jako „Aniołki Charliego spotykają Wejście Smoka") jest Corey Yuen, chiński specjalista od mocnego kina akcji i widowiskowych, porządnie zaaranżowanych walk. Pierwsze zdjęcia z planu filmowego zdradziły, że na bank zagrają w nim Devon Aoki (Miho z *Sin City*) oraz Holly Valance, zaś spece od scenografii rekonstruują plansze, które spotkaliśmy w grze. Nie oszukujmy się – sukces filmu w dużej mierze zależał będzie od poziomu widowiskowości walk. Na szczęście Yuen trzyma rękę na pulsie i zdążył już przeszkolić ekipę aktorów. Na temat fabuły *Dead or Alive* nie wypłynęły jeszcze żadne detale, ale możecie być pewni, że producent nie zapomni o mocnych scenach akcji, podczas których panie zagrają w siatkówkę.

## IN THE NAME OF THE KING

■ In the Name of the King: A Dungeon Siege Tale to opowieść o Farmerze Daimonie (tak, facet ma na imię Farmer), który nie zatrzyma się, dopóki nie wymorduje rasy Krugów. Okrutne potwory porwały mu żonę i zabiły synka. Film na podstawie dwóch części udanego pecetowego action-rpg.



## SPLINTER CELL

■ Splinter Cell to jednoosobowa komórka do zadań krytycznych, której istnienia nie domyśla się nawet prezydent USA. Jednostka porusza się bezszelestnie i dociera do miejsc, których siły rządowe nie są w stanie spenetrować. Pomysł stojący za Splinter Cell na tyle spodobał się wytwórni DreamWorks, że wykupiła wszelkie prawa do ekranizacji gry. Autorem scenariusza został Peter Berg – aktor, producent, reżyser i kompozytor w jednym. „Zawsze marzyłem o filmie, który łączyłby w sobie elementy akcji i skradania, ale jednocześnie mógłby pochwalić się oryginalnym bohaterem. Więc czemu nie Sam Fisher?" – pyta Berg.

## POSTAL

■ Uwe przyznał, że Postal jest jego ulubioną grą, bo w sposób humorystyczny przedstawia brutalność, przemoc i polityczną niepoprawność. Boll wskazany został również jako jedyny słuszny reżyser-producent, który opowieść o masowym mordercy przeniesie na ekrany kin. Efekt w 2007.

## SPY HUNTER

■ Były wojskowy pilot wcielony zostaje do służb specjalnych, aby pomógł zwalczać przestępczość. Już na wejściu otrzymuje zabawki, o jakich współczesne wojsko może tylko marzyć, a jednym z urządzeń jest G-6155 Interceptor – wehikuł zmieniający kształty. Reżyserkę bierze na siebie John Woo, a w głównej roli: The Rock.

## RE: AFTERLIFE

■ Paul Anderson, producent pierwszego i drugiego *Resident Evil* ostro pracuje nad kolejną częścią. „Zawsze widziałem *Resident Evil* jako zamkniętą trylogię" – mówi Paul – „Pierwszy film był wprowadzeniem do świata RE, drugi zaś bogato mieszał elementy gry i filmu". Trójka idzie dalej. Do akcji ponownie wkroczy Alice, która ostatecznie zmierzy się z korporacją Umbrella.

## HALO

■ Scenariusz filmowej wersji *Halo* ukończony został ponad pół roku temu, a jego twórcą okazał się Alex Garland – autor skryptu do horroru *28 dni później*. Podobno ten sam scenariusz rozwieziony został po największych studiach w Hollywood przez samego Master Chiefa, a zainteresowanie nim było naprawdę ogromne. Na pewno spore znaczenie miał fakt, że Halo 2 to jedna z najlepiej sprzedających się gier w historii, a film na jej podstawie już na wstępie zagwarantowaną ma ogromną publikę. Ale nieważne. Kluczową rolę w filmie, podobnie jak w grze, odegra Master Chief (niespodzianka!) – genetycznie ulepszony super żołnierz i ostatnia nadzieja ludzkości na powstrzymanie tych przeklętych Covenantów. Jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planem, to zdjęcia do filmowego *Halo* rozpoczną się już za sześć miesięcy, a efekt obejrzymy prawdopodobnie w maju 2007 roku. Jasne, czeka nas sporo czekania, ale do tego czasu dokładnie śledzić będziemy wszystkie informacje odnośnie tego projektu. Niespecjalnie zaskoczy Was wiadomość, że wyłącznym producentem *Halo* został Peter Jackson (*Władca Pierścieni*, *King Kong*... *Martwica mózgu*), który okazał się (naturalnie) wielkim fanem gry. Jackson utarł więc nosa wszystkim, którzy na producenta typowali Ridley'a Scotta (*Gladiator*, *Królestwo niebieskie*). Już za kilka miesięcy ekipa Bungie rozpoczyna ścisłą współpracę z twórcami filmu, a o postępach informować będzie fanów na swojej stronie internetowej [www.bungie.net]. Czekamy na więcej!

XBOX | NINTENDO GAMECUBE | PlayStation 2 | PSP | GAME BOY ADVANCE | NINTENDO DS

Chmielna 98 (1piętro)
00-801 Warszawa
tel. 620-91-92
0 501 19 66 94

Syrokomli 14 (1piętro)
03-335 Warszawa
tel. 814-27-66
0 501 70 79 19

czynne
pon-pt 10-19
sobota 10-17

ROK ZAŁOŻENIA 1995
# ŚWIAT GIER
www.swiat-gier.com

SERWIS | WYMIANA | SKUP | WYSYŁKA 24H | RATY | REGENERACJA CD / DVD | KONSOLE | GRY | AKCESORIA

# NOWA GENERACJA
# XBOX360 NA WYCIĄGNIĘCIE RĘKI!

CO TYDZIEŃ NOWOŚĆ!
ZADZWOŃ ZAPYTAJ!

GRY JUŻ OD 29 ZETA!

XBOX360

OFERTA WAŻNA DO WYCZERPANIA ZAPASÓW • PEŁNA OFERTA NA STRONIE INTERNETOWEJ ORAZ POD TELEFONAMI

DEVELOPER: ZIPPER INT.
WYDAWCA: SONY
PLATFORMA: PS2
TERMIN: PAL – 2006

# SOCOM III: U.S. NAVY SEALS

## ► ROZBUDOWANY SINGLE I 32 GRACZY W MULTIPLAYERZE

Socom III pojawił się już w Stanach Zjednoczonych, ale my musimy jeszcze sobie na niego nieco poczekać, przynajmniej do lutego przyszłego roku. Tymczasem zapoznajcie się z preview najlepszego sieciowego shootera na PlayStation 2.

### SAMOTNY WILK

Na początku warto wspomnieć o trybie dla samotnych graczy, który przeszedł nielichą metamorfozę. Ta opcja we wszystkich dotychczasowych Socomach była mi obca, nigdy w niej nie zagrzałem miejsca na dłużej, a odpalałem ją tylko kiedy padł serwer Central Station. Jednak tym razem wyglądało to nieco inaczej. Developer rzuca nas w wir walk odbywających się w północnej Afryce, południowej Azji i... Polsce. Jest Wrocław po powodzi z 1997 roku, oraz piękne polskie łąki i wielkie wiatraki. Dobrze, że nie biegają białe niedźwiedzie... Każdy z regionów ma swą charakterystyczną scenerię, a wykonywane zadania są naprawdę zróżnicowane, choć bardzo często wystarczy zwyczajnie wybić wszystkich wrogów.

Największą nowością jest wprowadzenie systemu checkpointów. Po wykonaniu jednego z głównych celów danej misji, gra automatycznie zapisuje stan postępu, odnawia naszym zuchom życie i dodaje amunicji. Główną zaletą single player jest to, że kompletnie nowy gracz w świecie Socoma może nauczyć się wszystkiego od podstaw i podszkolić swój celownik zanim wskoczy do walk online. Dodatkowo ma również w pewnym stopniu opanowane mapy, ponieważ większość terenów zostaje wprost przeniesiona do sieci i łatwo je rozpoznać. Osoba z doświadczeniem wyniesionym z singla wie, gdzie może się dobrze schować, która ścieżka będzie najbezpieczniejsza lub najszybsza, poza tym zna już bronie i wie, na co je stać. Niby mały szczegół, ale często dzięki temu można skutecznie zaskoczyć przeciwnika. Gracze bez dostępu do sieci będą mogli zmierzyć się w sumie z 14 misjami, które gwarantują najwyżej kilkanaście godzin zabawy. Dla maniaków odkrywania różnych dodatków czas ten może się nieco wydłużyć, ponieważ ukończenie poziomu trudności Admiral potrafi przysporzyć trochę problemów.

Jest jeszcze jeden bodziec, który fanów Socoma powinien przekonać do ukończenia tego trybu – tym razem po przejściu gry zostają odblokowane nie tylko nowe skiny dla postacie, ale także dwie bardzo dobre bronie (IW oraz STG). Wszystko przydaje się później do gry na serwerze.

### GUNS OF SOCOM

Arsenał, co nie dziwi, przybrał na wadze. Teraz wchodząc do Armory można zaobserwować nieźle rozbudowane menu z możliwością stworzenia wielu własnych kombinacji. Najpierw wybiera się podstawową „gołą" giwerę, potem można do niej doczepić dwa rozszerzenia. Przykładowo – wybieramy snajperkę, która sama w sobie raczej niewiele zdziała, dlatego przyda się do niej jakaś luneta i podpórka, żeby celownik nie drżał przy każdym strzale. Można się tak bawić na wiele sposobów, a jest w czym przebierać: celowniki laserowe, lunety, tłumiki, granatniki – wszystko zależne od rodzaju karabinu. Do pistoletu jest jeden dodatek, najczęściej tłumik lub celownik. Do tego dochodzi jeszcze możliwość upchnięcia granatów po kieszeniach (dymne, oślepiające, zwykłe) lub min (na pojazdy i przeciwpiechotne). Oczywiście nie trzeba zabierać wszystkiego od razu, wskazane jest nawet zostawianie wolnych miejsc. Czemu? Z prostego powodu: jeśli obładujesz się jak Święty Mikołaj, będziesz poruszał się z prędkością patrolową i staniesz się łatwym celem dla każdego „lżejszego". Ten zabieg dorzucił sporą dawkę realizmu do gry. Dlatego też najlepiej znaleźć optymalne ustawienie i nie przekraczać paska załadowania widocznego w menu arsenału. Aha, Zipper nie popełniło tego samego błędu, co przy drugiej części, i lepiej wyważyło bronie dla Seals oraz terrorystów, a przynajmniej tak wydaje się po kilkunastu godzinach zabawy.

**DEVELOPER RZUCA NAS W WIR WALK ODBYWAJĄCYCH SIĘ W PÓŁNOCNEJ AFRYCE, POŁUDNIOWEJ AZJI I... POLSCE. JEST WROCŁAW PO POWODZI Z 1997 ROKU, ORAZ PIĘKNE POLSKIE ŁĄKI I WIATRAKI.**

### SIECIOWA REWOLUCJA

Większość zainteresowanych kupi jednak najnowszy Socoma III przede wszystkim po to, aby zmierzyć się z żywym przeciwnikiem na serwerach. Ulepszeń trybu online jest po prostu od groma – o wiele więcej, niż pomiędzy pierwszą a drugą częścią gry. Można śmiało rzec, że developer przygotował małą rewolucję. >>

### WITAMY WOZY BOJOWE

Kolejnym ogniwem łańcucha zmian, na szczęście nie najsłabszym, są pojazdy. Do dyspozycji mamy czołgi, wojskowe Hummvee, motorówki, ciężarówki i pickupy z zamontowanymi działkami. Kierowanie maszynami jest łatwe, proste i przyjemne – czołg to powolny i toporny klocek, a Humvee jest szybki i zwrotny. Całkiem dobrze ma się to zatem do rzeczywistości. Nie wiem jak Wy, ale ja nie wyobrażam sobie przemierzania olbrzymich obszarów na nogach, odznaki pieszej PTTK chyba nikt zdobywać w Socomie nie chce, dlatego dobrze, że się pojawiły.

Niektórzy gracze bali się jednak, że pojazdy szybko zostaną włączone do kategorii „tylko dla nowicjuszy" i jak ktoś zacznie szaleć czymś takim, to zaraz usłyszy w słuchawce łacińską wiązankę. Na razie się na to nie zanosi, bowiem pojazdy służą głównie jako środek transportu, a jedynie mądre ich wykorzystanie może dać jakąś przewagę. Taktyka przede wszystkim proszę państwa – na przykład kierowca, czy osoba stojąca przy karabinie, to bardzo łatwy cel do zdmuchnięcia, dlatego ataki przy użyciu pojazdów należy starannie przygotowywać.

KONSOLE
GRY
AKCESORIA
SKUP
SPRZEDAŻ
WYMIANA
RATY

PS2
PSP
XBOX
XBOX 360
GAMECUBE
GBA
NINTENDO DS

PON. PT. 11-19 SOB. 10-14
AL.NIEPODLEGŁOŚCI 177
02-555 WARSZAWA
TEL /FAX (022)498 99 93
TEL. (022) 825 54 40
KOM. 0 503 624 692

MAD GAMES
COOLTOWY SKLEP KONSOLOWY
www.madgames.pl

179,-
179,-
179,-
99,-
179,-
179,-
169,-
199,-
189,-
179,-
199,-
149,-
149,-
169,-
149,-

CO TYDZIEŃ NOWOŚCI ZADZWOŃ I ZAPYTAJ

GRY PSP OD 89,-

PS2 SLIM 599,-

PSP 979,-
PSP+GRA 1059,-

XBOX 649,-

GAMECUBE od 250,-

GBA 359,-

NINTENDO DS 499,-

ZAPOLUJ NA PREZENTY!
URZĄDŹ MIKOŁAJOWĄ GWIAZDKĘ!

NINTENDO DS +NINTENDOGS 569,-

GRY NDS OD 89,-

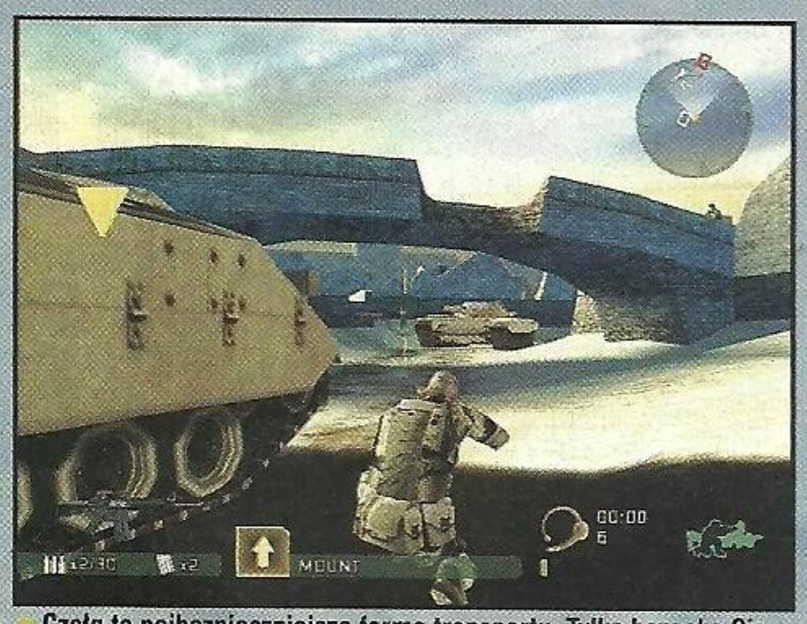
GRY OD 19,-
PS2 XBOX GCN

już jest!

XBOX 360

## SOCOM: FIRETEAM BRAVO na PSP

Socom to już nie tylko PlayStation 2, swoją wersję (na razie w USA) otrzymało również PSP. Fireteam Bravo jest zbliżone do trzeciej części serii, dopowiada niektóre kwestie dając nam szerszy obraz danego wydarzenia. Dzięki temu możemy dowiedzieć się szczegółów o spotykanych na naszej drodze postaciach. Gry różnią się w sumie głównie tym, że nasz team składa się tutaj nie z czterech, a z dwóch żołnierzy. Mamy do wykonania 14 misji, także na terenie Polski. Po połączeniu kablem USB konsol i uruchomieniu obu wersji gier, możemy odblokować ukryte dodatki. Kończąc grę na PS2 odkryjesz coś na PSP, adekwatnie w drugą stronę. Developer nie odpuścił sobie rozgrywki wieloosobowej i wykorzystał wbudowaną w konsolkę kartę Wi-Fi. 12 map multiplayer, do 16 graczy w sieci, kilka rodzajów rozgrywki, komunikacja głosowa oraz zarówno tryb Ad-Hoc jak i Infrastructure, to naprawdę mocarne możliwości. Największy problem może stanowić przesiadka z dwóch gałek analogowych na jedną i przystosowanie się do nowego sposobu celowania. Jednak od teraz fani mogą mieć Socoma zawsze przy sobie i nie rozstawać się z nim ani na chwilę, co chyba przysłoni im wszelkie wady.




Czołg to najbezpieczniejsza forma transportu. Tylko bazooka Cię z niego wysadzi...

## TWOJA DRUŻYNA TO WIEŚNIAKI

W Socomie 3 są dwie polskie mapy multiplayer: Waterworks i Harvester. Wrocławianie mogą czuć się wyróżnieni, pierwsza z nich bazuje właśnie na ich mieście. Designerzy otrzymali chyba zdjęcia pochodzące z lipca 1997 roku, gdyż ulice zalane są wodą. Amerykanie od razu ochrzcili planszę Nowym Orleanem. Z drugiej strony jest też Polska jako rozległe łąki – typowa spokojna wieś. Najbardziej interesujące są jednak teksty, które nasi rodacy rzucają w czasie gry. Przykładowo wybierając opcję wyzwisk z menu usłyszymy głos lektora mówiący: „Twoja drużyna to grupa wieśniaków, a ty pewnie jesteś sołtysem". Kiedy kogoś ustrzelimy, bohater rzuci: „Jednego wroga mniej". Miło ze strony Zipper.

Zacznijmy od największego skoku, czyli przejścia z rozgrywki 16 osobowej na 32 uczestników – do tej pory żadna gra na PS2 tego nie oferowała. Wirtualna wojna staje się dzięki temu jeszcze bardziej intensywna i wciągająca. Oczywiście wiążą się z tym kolejne poprawki. Chodzi przede wszystkim o większe mapy, które pomieszczą taką liczbę osób i zapewnią przyjemną grę. Osobiście obawiałem się trochę o ich rozmiary – wydawało mi się, że zwiększenie aż sześciokrotnie powierzchni rozgrywki będzie stanowczo za duże. Na szczęście moje obawy okazały się niesłuszne. Nawet kiedy w pokoju gra tylko kilkanaście osób, nie ma jakiś większych problemów z odszukaniem się. Poza tym dla fanów grania jeden na jednego, czy dwóch na dwóch są mniejsze wersje map, w dalszym ciągu gwarantujące dobrą zabawę – jeśli można tak nazwać siedzenie w krzakach po kilka minut i czekanie, któremu z graczy wcześniej puszczą nerwy.

Levele wyglądają bardzo ładnie – sporo otwartych terenów poprzecinanych barykadami, budynkami, a także mnóstwo zamkniętych wąskich przejść i niewiele nieosłoniętych miejsc sprzyjających snajperom. Jest zalane miasto, tropikalny las, pustynia z grasującymi terrorystami – dla każdego coś miłego. Tak jak zapowiadano, map jest tylko dwanaście, jednak wyuczenie się ich na pamięć zajmie sporo czasu.

Bardzo ważne w grach sieciowych są tryby rozgrywki. Do znanych z poprzednich części doszły dwa nowe: Convoy i Control. W pierwszym z nich terroryści dostają dwie ciężarówki i muszą przynajmniej jedną z nich załadować towarem oraz odprowadzić w jednym kawałku do określonego miejsca. Ważna jest przy tym współpraca całego teamu i osłanianie samochodów. W drugim trybie na mapie zostało rozmieszczonych pięć punktów, które trzeba oznaczyć flarą. Drużyna, która uczyni to jako pierwsza – wygrywa. Jeśli jakiś obszar został wcześniej oznaczony – nie można go wrogowi odebrać. Jednak każdy z teamów ma możliwość zdobycia tego samego punktu. Oba tryby są całkiem ciekawe i dość popularne.

Doszło także kilka elementów, o których nie było głośno, a jednak jakiś wpływ na całość mają. Osoby mające styczność ze wszystkimi częściami szybko zauważą powrót do korzeni. W pierwszej odsłonie potrzeba było zaledwie kilku strzałów, aby powalić przeciwnika. Po premierze drugiej części wiele osób narzekało na to, że Zipper przesadzili nieco z poziomem trudności i trzeba się nieźle namęczyć, aby kogokolwiek zabić. W trójce zostało to wyważone i umieszczone mniej więcej gdzieś pośrodku, za co developerowi należy się ogromny plus.

Wszystkie wymienione nowinki odmieniły Socoma w bardzo dużym stopniu, jednak każdy fan odnajdzie się tu bardzo szybko. Zabawa jest ekscytująca i intensywna Tak jak obiecywano, zredukowano chrupiącą wcześniej animację, a dzięki zwiększeniu powierzchni map nie trzeba już w pierwszej sekundzie walki uciekać z bazy, żeby nie dostać granatem.

Korzystanie z pomocy towarzyszy to podstawa, tutaj nie jesteś „one man army".

### CUKIEREK ALBO PSIKUS

Sony przygotowało także ciekawą niespodziankę. Dzień przed amerykańską premierą, w sieci pojawiło się zdjęcie rzekomo pochodzące z Socoma 3, na którym widać, że do rejestracji konta wymagana jest karta kredytowa. Część osób potraktowała to jako zwykły dowcip, inni wystraszyli się, że przyjdzie im płacić za granie. Co się okazało? Otóż karta kredytowa JEST wymagana do weryfikacji konta. Wprawdzie bez niej można grać online, ale nie ma listy kumpli, klanu, rankingu i wielu innych dość przydatnych opcji. System jest wybredny i nie wszystkie karty chce zaakceptować. Sporo znajomych z zagranicy, którzy sprowadzili sobie konsolę NTSC z grą, jest załamanych, bo system nie chce ich pozytywnie zweryfikować. Sama idea wprowadzenia czegoś takiego ma swoje plusy. Ogranicza to dostęp do gry dla nieletnich, a przy wykryciu korzystania z cheatów banowane są wszystkie konta danej karty. Czy możemy liczyć na podobny krok u nas? Możliwe, chociaż my mamy nasze kochane Central Station, PINy itd. Na razie i tak nie ma się o co martwić, bo głośno mówi się o premierze pod koniec lutego 2006.

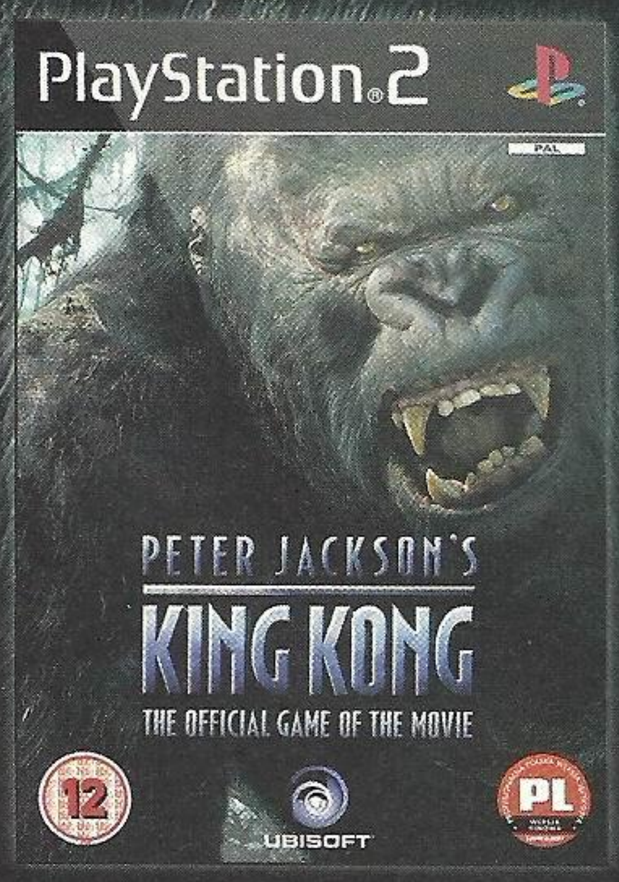
Sieciowa wojna awansowała na kolejny poziom ewolucji. Mimo zwiększającej się konkurencji wśród strzelanek TPP, pozycja Socoma nie jest zagrożona. Gra ma wszystko, czego potrzeba do świetnej zabawy na kolejne długie miesiące lub nawet lata. Nawiązując do polskiej sceny fanów tej serii, założę się, że tak jak „dwójka" zwiększyła ilość grających Polaków kilkukrotnie, tak teraz możemy liczyć na podobną sytuację. Nie miałeś nigdy do czynienia z tą serią? Najwyższy czas żeby wreszcie spróbować. Czekamy na premierę w PALu.

**wrog** ■ ■

# WYJĄTKOWA OFERTA W INTERNETOWYM SKLEPIE GRAM.PL:

PETER JACKSON'S
KING KONG
THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE

- SUPER CENA 179,90 PLN
- PRZESYŁKA GRATIS
- ZWROT KASY PO ZAKUPIE*




*Wyjątkowa oferta w sklepie gram.pl. Oparta na kinowym hicie gra King Kong na konsolę PlayStation 2 za **179,90 PLN** oraz **koszty przesyłki gratis**! Każdy kto skorzysta z oferty otrzyma bonus 179 Wirtualnych Pieniędzy na kolejne zakupy w sklepie gram.pl.

Oferta ważna tylko do końca grudnia 2005. Więcej informacji na **sklep.gram.pl/KingKong**

PlayStation 2

gram.pl
Z CDPROJEKT

© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Universal Studios' King Kong movie © Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All Rights Reserved. "PS LOGO" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

# CHIBI ROBO

## ▶ JA, ROBOT NINTENDO?

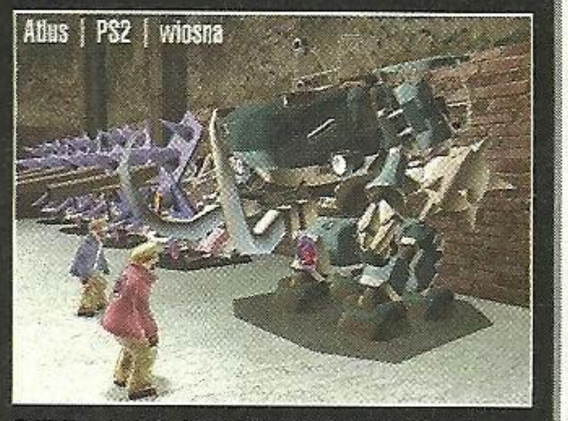
Pierwszą rzeczą, jaką zrobicie po przystąpieniu do gry, będzie podarowanie kwiatka małej Jenny Sanderson, której wydaje się, że jest żabą. Nieważne, co ubzdurała sobie dziewczynka – ważne, że ma urodziny, a zadaniem tytułowego robota jest dbanie o dobry nastrój domowników. Ponadto dom państwa Sandersonów musi być czysty, dlatego Chibi dwoi się i troi, żeby wszystko było tak, jak należy. Czyści podłogi, wyrzuca śmieci, układa rzeczy na półkach, zmywa naczynia. Bohater liczy sobie raptem dziesięć centymetrów, a do domu państwa S. trafił jako urodzinowy prezent.

Od tej pory im bardziej szczęśliwa rodzina, tym więcej pieniędzy i punktów szczęścia zarabia nasz maluch, a tym samym podnosi swój ranking na tle innych Chibi robotów. Oczywiście im większy wór śmieci wyląduje na zewnątrz i im większa plama zostanie zmyta z podłogi, tym hojniejsze wynagrodzenie. A ponieważ dom podzielony został na kilka stref działania (pokój gościnny, kuchnia, sypialnia, itp.), należy stale doglądać, czy coś się gdzieś nie przewróciło, nie rozlało bądź zniszczyło. Aha, jakby nie patrzeć, Chibi jest tylko sprzątaczką, dzięki czemu korzysta z przywileju zbierania porozrzucanych monet. Waluta przyda się później do kupienia dodatkowych gadżetów ułatwiających pracę. Gorzej, jeśli idzie o punkty szczęścia, bo o nie należało będzie szczególnie się postarać – czasem trzeba posiedzieć z mamą Sanderson przy filiżance herbaty, innym razem wysprzątać pokój seniora, zanim ten wróci do domu, a kiedy indziej... zaproponować obrożę Jenny, której dla odmiany wyda się, że jest psem. Ale na tym nie koniec. Kiedy przychodzi noc, domownicy co prawda śpią, ale jednocześnie ożywają wszystkie zabawki, które za dnia stały na półkach. Zadaniem Chibiego będzie uporanie się z ich problemami. Robot musi poradzić sobie z zabawką, która blokuje przejście do kuchni oraz z zastępami plastikowych żołnierzyków strzelających do wszystkiego, co zobaczą...

Co za tytuł! Japończycy już grają. I choć nie brzmi to jak gra marzeń, możecie mieć pewność, że Chibi mimo wszystko zwróci na siebie sporą uwagę. ■ ■

# W PRODUKCJI

## ŚWIEŻE MIĘSKO. CZYLI NAJNOWSZE PROJEKTY ODKRYTE PRZED ŚWIATEM




### STEAMBOT CHRONICLES

Siedemnastoletnia Vanillia Beans budzi się na plaży, po tym, jak jej statek roztrzaskał się na kawałki. To właśnie ona będzie główną bohaterką Steambot Chronicles – gry o tyle ciekawej, że przedstawiającej alternatywną wizję świata. Jej akcja toczy się co prawda w czasach, kiedy samochody powoli zdobywają popularność, jednak nagłe wejście mechów na rynek rewolucjonizuje przemysł. Vanillia bardzo szybko wejdzie w posiadanie własnego mecha i od tej pory będzie go już tylko rozbudowywać. Steambot Chronicles nie opowiada jednak wyłącznie o walkach i modyfikowaniu mechów. To także pełnokrwista gra RPG z wielkim światem do eksploracji i długaśnym scenariuszem.

### FLOW: URBAN DANCE

Najwyższa już pora na nową grę muzyczną, nie uważacie? Urban Dance to taneczny tytuł utrzymany w klimacie ulicznego breakdance'u. Ścieżkę dźwiękową gry zasili ponad pięćdziesiąt amerykańskich kawałków hip hopowych, wśród których usłyszymy Sugar Hill Gang, Kurtisa Blow oraz wiecznie niezadowolony z życia duet Eric B & Rakim. Mimo iż Urban Dance będzie pierwszą muzyczną grą z kategorii breakdance, do jej obsługi potrzebna będzie zwykła, taneczna mata i (opcjonalnie) EyeToy. Urban Dance to sześć głównych trybów rozgrywki, z czego trzy umożliwią nam zabawę w multiplayerze. Mamy nadzieję, że gra będzie lepsza, niż ostatni przebój tego developera – Get On Da Mic.

### THE CON

The Con to przepustka do świata podziemnych walk, gdzie nokaut przeciwnika oznacza wielkie pieniądze. The Con to także próba ugryzienia tematu mordobić z nieco innej strony. System walki przypomina boks – obok zwykłych ciosów i ataków specjalnych autorzy uzupełnili go całą gamą uników i zejść. Najlepsze jest jednak to, że każde ze starć obstawiamy pewną kwotą pieniędzy, zaś typując zwycięzcę niekoniecznie musimy wskazywać na swojego zawodnika. Oprócz walk, w The Con pojawią się również elementy RPG – wygrywając podnosimy statystyki fajterów, dzięki czemu rosną ich szanse na dalsze zwycięstwa. Aha, dzięki opcji Game Sharing, jeden egzemplarz gry wystarczy do zabawy w multiplayerze.

# IKUSAGAMI

## ▶ PONAD 65 TYSIĘCY POSTACI NA JEDNYM EKRANIE!

Przyznacie, że liczba przeciwników przewalających się po bitewnym polu jest druzgocząca! Ilekroć wspomina się o Ikusagami, autorzy gry z dumą przypominają, że udało im się zmieścić 65 536 trójwymiarowych postaci na jednym ekranie. Ciężko powstrzymać zdziwienie, tym bardziej, że gra zadebiutuje jeszcze na PlayStation 2. Głównym bohaterem będzie Inugami – potężny wojownik z głową lwa, zdolnym do zmiażdżenia 65 535 przeciwników w jednej bitwie. Sterowanie bohaterem nie będzie żadną nowością dla osób, które miały okazję wymiatać w Dynasty Warriors, Devil Kings, czy choćby w Spartana. Wszystko, o czym należy pamiętać, to fakt, że kwadrat i trójkąt odpowiadają za słabe i potężne ataki i od tego, jak szybko je wciskamy zależy zwycięstwo w bitwie.

Szlachtowanie wrogów nie zapowiada się specjalnie skomplikowanie – uderzając naprzemiennie w wymienione przyciski wykręcimy combosy liczone w setkach ciosów. W szale zabijania należy jednak pamiętać, że Inugami ma tylko jeden pasek zdrowia, który prędzej czy później wyschnie. Inna sprawa, że wycinając przeciwników bohater ładować będzie wskaźnik furii, a kiedy ten napełni się do końca – Inugami rozpocznie beztroskie rzeźbienie kanionów w napływających masach nieprzyjaciół. Poza wizją ogromnej dawki akcji pojawiają się również wątpliwości. Czy gra będzie płynna, czy szczegółowość grafiki będzie wystarczająca i czy sama rzeźnia nie za szybko stanie się nudna? ■ ■

# SWORDS OF DESTINY

## ▶ DEVIL MAY CRY NA STERYDACH?

Nie widać końca azjatyckiego szaleństwa na punkcie slaherów. Żeby było śmieszniej, każdy nowy tytuł, w którym bohater zmiata przeciwników wielką kosą, ma w sobie jednak coś, co zmusza nas do wielogodzinnych partyjek. Mocnym punktem Swords of Destiny na pewno będą gigantyczne, liczone w dziesiątkach ciosów combosy, które Raiun, główny bohater gry, z ogromną łatwością przenosi z ziemi w powietrze. Na początku tego roku gra ukazała się w Japonii, gdzie natychmiast zaczęła zbierać bardzo pozytywne opinie. I choć z dystansem podchodzimy do określenia „Devil May Cry na sterydach", z przyjemnością sprawdzimy ile w nim prawdy, kiedy gra pojawi się już w Europie.

Pierwsze skrzypce w Swords of Destiny zagra legendarny, przepotężny miecz Tensei Ken, służący do wycinania potworów i proponujący właścicielowi kilka unikatowych zdolności. Jedną z nich jest spowolnienie czasu, dzięki czemu mamy pewność, że wyrzucony w powietrze przeciwnik szybko nie wróci na ziemię. W tym czasie Raiun może pociąć go tyle razy, ile dusza zapragnie. Podobnie, jak w większości azjatyckich slasherów, zarówno bohatera jak i jego miecz opisują statystyki. Dużo cięć, oznacza dużo punktów i jeszcze większą wydajność w dalszej walce. Każda misja w Swords of Destiny składać się będzie z kilku zadań, które Raiun wykona w dowolnej kolejności. Zainteresowani? ■ ■

# NEXT-GEN NEWS

## Pasjonujące wieści o następnej generacji konsol

To już ostatnia porcja nextgenowych newsów przed premierą Xboxa 360 – w następnym numerze będziemy już praktykować Zen grania, a konsola zajmie należne miejsce w N+. Oczywiście nie rezygnujemy z tego kącika, ciągle pojawiają się ciekawe informacje na temat pozostałych nextgenów, kolejne dumne wypowiedzi szefów Sony i Nintendo, nie brakuje też ciętych komentarzy, również ze strony samych twórców gier. Widzimy się w następnym numerze, już w „HD erze".

### ↘ Nextgeny według Reiny

Mark Rein, szef Epic (to ci goście od Unreal Engine 3, na który licencję zakupiła kolejna firma – tym razem jest to Atari) już nazywany jest zachodnim Itagakim, a to z powodu ciętego języka i niezwykłej pewności siebie. Niedawno podzielił się ze światem swoimi spostrzeżeniami dotyczącymi nowej generacji konsol, w wyniku czego dowiedzieliśmy się, że najważniejsza w nextgenowych grach będzie grafika, a to dlatego, że ludzie kupują tytuły ładniej wyglądające na screenach. Ponadto Rein oznajmił, że Epic zmniejszył o połowę ekipy pracujące nad grami (Gears of War podobno tworzy zaledwie dwadzieścia pięć osób) i nie omieszkał przy tym skrytykować EA i Activision – wypowiedzi pracowników tych firm dotyczące konieczności zwiększania budżetu i liczby zatrudnionych, by móc zrobić grę na nextgeny, uznał za zwykłe mydlenie oczu mające ukryć niekompetencję zarządzania. Oberwało się również wszystkim trzem producentom konsol. Mark stwierdził, że intryguje go Revolution, ale już kontroler uważa za pomyłkę, bo przez niego pojawi się mnóstwo crapów i tanich gier o gotowaniu i wędkowaniu. Za to Microsoft i Sony sporo ryzykują kładąc zbyt duży nacisk na przekonanie ludzi do kupowania telewizorów HD. Ta druga firma oberwała jeszcze za pada do PS3, który według Marka wygląda po prostu głupio.

## REVOLUCYJNE INFORMACJE

### ↘ A jednak wszyscy kochają Revo

Wypowiedź dotycząca pointera nie pozostała bez echa. Jim Merrick z Nintendo zachęca Reinę do zdobycia devkitu do Revo: „On tak mówi, bo na własnej skórze nie przekonał się, czym jest nasz kontroler. Chciałbym usłyszeć co powie, kiedy sam zacznie pisać gry na Revolution." Jednakże szef Epic ma trochę racji – na konsolę Ninny trafi sporo prostych tytułów, co potwierdził Hideki Konno, człowiek odpowiedzialny za Mario Kart DS. Wyjawił on ostatnio, że Nintendo pracuje chociażby nad „symulatorem" kucharza. Podobno pointer świetnie sprawdza się przy krojeniu i przewracaniu smażących się kotletów. Złośliwi już podrzucili Ninny pomysł kulinarnego FPSa z MasterChefem w głównej roli. Z drugiej strony coraz więcej osób chwali konsolę Nintendo. Wśród nich jest Hideo Kojima i ekipa od MG Ac!d (piszą już nawet jakąś grę, ale nie jest to MGS), Hironobu Sakaguchi twórca Final Fantasy, Kouichi Suda od Killer 7, Toshihiro Nagoshi producent F-Zero GX i Super Monkey Ball, a także twórcy Harvest Moon, Pac-Mana i Pokemonów.

### ↘ O premierze dwa zdania

Zarówno Jim Merrick, jak i Satoru Iwata zapowiadają niemal równoczesną premierę nextgena Nintendo na całym świecie. Różnice między trzema największymi rynkami byłyby niewielkie (w sumie czternaście dni). Padło także ciekawe stwierdzenie, że nigdzie nie jest napisane, że konsola musi wystartować najpierw w Japonii, czy USA. Czy Europa naprawdę mogłaby dostać Revo jako pierwsza?

### ↘ Marzenia, te duże i te maleńkie

Tymczasem Miyamoto trochę się rozmarzył i powiedział, że obecnie gry ograniczone są telewizorem, ale w przyszłości „uwolnią się" i „wypełnią cały pokój". Czyżby Shigsy myślał

o hologramach? Cokolwiek by to nie było, póki wciąż jesteśmy skazani na te „złe i niedobre" telewizory pozostaje cieszyć się wypowiedzią Merricka, który stwierdził, że różnica w grafice oferowanej przez Revo a inne next-geny nie istnieje. Jeśli zaś chodzi o stare gry ściągane z sieci, to nie będą one ograniczone regionami, a liczba klatek animacji zostanie zwiększona. Wszystko to ma przekonać do kupna sprzętu sporą liczbę osób – Satoru Iwata podkreślił, że jeżeli konsola nie sprzeda się lepiej niż GameCube, to będzie to porażka firmy.

## W OBOZIE MICROSOFTU

### ↘ Za mało Xboxów

Teraz zaglądamy do obozu Microsoftu, gdzie trwają gorączkowe przygotowania do premiery X360. Nerwową atmosferę potęgują sklepy, które mówią o wyczerpanym limicie preorderów i zapowiadają kłopoty z dostaniem konsoli przed Bożym Narodzeniem (a niektórzy straszą, że będzie to niemożliwe aż do kwietnia przyszłego roku). Mało tego, pojawiły się plotki, jakoby do Wielkiej Brytanii miało trafić tylko 50 tysięcy konsol na dzień premiery, co byłoby bardzo dziwne, bo w pierwszy weekend sprzedano tam 87 tysięcy DSów i aż 185 tysięcy PSP. Mówi się, że Microsoft celowo wypuszcza mniej konsol, w ten sposób nakręcając ludzi na zakup konsoli i trzeba przyznać, że nieźle im to wychodzi. W sklepie Gamestop.com nie można już dostać tak zwanego Omega packa (konsola, dwadzieścia gier i akcesoria), który kosztował „zaledwie" dwa tysiące dolarów. Microsoft przepowiada jednak, że przez pierwsze trzy miesiące nabywców znajdą prawie trzy miliony X360, a do końca czerwca liczba ta wzrośnie do 4,5-5,5 miliona. [cd. na str. 27]

SKLEP INTERNETOWY www.robson.pl OTWARTY 24h

od 399 PLN
gry od 29,-

PlayStation 2
od 399 PLN
gry od 29,-

od 1199 PLN
gry od 149,-

ROBSON
szukaj co miesięcznej oferty promocyjnej na naszej stronie www.robson.pl

od 849 PLN
gry od 89,-

• KONSOLE NOWE I UŻYWANE
• AKCESORIA W NAJWIĘKSZYM WYBORZE
• GRY SPRZEDAŻ, SKUP, WYMIANA
• SERWIS CENTRUM PROFESJONALNEGO SERWISU GWARANCYJNEGO I POGWARANCYJNEGO
• NAJTAŃSZA WYSYŁKA NA TERENIE CAŁEGO KRAJU W CIĄGU 12 GODZIN OD ZAMÓWIENIA
• RATY 0%
• GWARANCJA NA WSZYSTKIE ARTYKUŁY

od 249 PLN
gry od 29,-

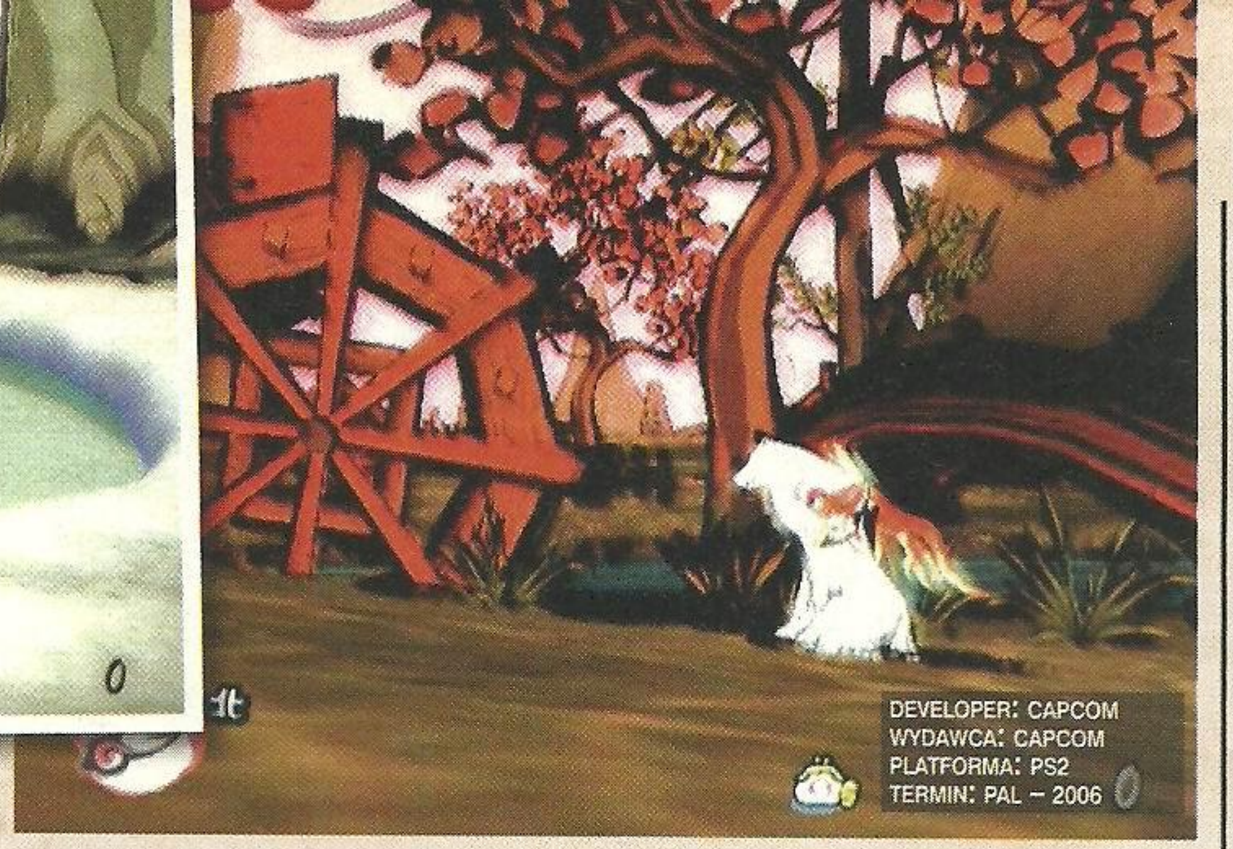
od 399 PLN
gry od 49,-

od 249 PLN
gry od 49,-

od 149 PLN
gry od 49,-

ZAMÓWIENIA
PRZYJMUJEMY POD NR TEL.
(22) 436 19 66

01-466 Warszawa, ul. Powstańców Śląskich 106D, tel./fax: (22) 436 19 66, 501 151 101, SERWIS: 501 08 44 88
e-mail: robson@robson.pl Zapraszamy Pn - Pt w godz. 11-19 i w Soboty 10-15 BEZ SMS-ÓW



DEVELOPER: CAPCOM
WYDAWCA: CAPCOM
PLATFORMA: PS2
TERMIN: PAL – 2006

# OKAMI

JUŻ GRALIŚMY

## POEZJA W RUCHU...

Ciężko dobrać właściwe słowa, by opisać uczucia towarzyszące przebywaniu w wyglądającym jak malunki pędzlem na papierze czerpanym magicznym świecie, w którym toczy się akcja Okami, ale w tych kilku kilobajtach tekstu postaram się pokazać, że Capcom potrafi tworzyć nie tylko trudne sieczki w stylu Devil May Cry, czy Viewtiful Joe, ale także gry piękne i niezwykłe.

Nigdy dotąd nikomu nie udało się zbyt dobrze oddać klimatu baśni przy użyciu cel-shade'owanej grafiki. Najbliżej był Wind Waker z fantastycznym, bajecznym światem, ale po zagraniu w krótkie, bo tylko dwupoziomowe i do tego ograniczone czasowo demo Okami mogę z czystym sumieniem powiedzieć, że Clover Studios prześcignęło Nintendo, wspinając się tym samym na wyżyny artyzmu. Artyzmu widocznego w demku na każdym kroku, a szczególnie w momentach takich jak ten, gdy bohater dociera na wzniesienie i obserwuje z góry znajdujące się wokół tereny. Widok wielkiej tafli wody, zamazanych w oddali wzniesień, ciągnącego się poniżej płotu, na którym siedzą gołębie czy jakieś leśne ptaki i przebiegającej obok drogi z kicającymi po niej zającami zapiera dech w piersiach. Nie wiem w jakim celu można je łapać w pysk, ale widok wilka trzymającego bezbronnego zająca w sposób, w jaki samica nosi młode, urzekł mnie nie mniej niż fakt, że czasem nad głową bohatera dostojnie szybują dwa ogromne jastrzębie. Wspaniale wyglądają swobodnie spadające z drzew pojedyncze listki oraz podmuchy wiatru ukazane czarnymi, grubymi liniami przebiegającymi przez moment po niebie.

Choć tekstury nie są do bólu ostre, a wszystko wydaje się być lekko niewyraźne i rozmazane, nie można powiedzieć, że nie zadbano o dopieszczenie szczegółów. Gdy Amaterasu biegnie (jej ruchy, jak i wszystkich innych postaci, są ręcznie animowane) wzbijają się obłoczki kurzu, a kiedy przyspiesza pod jej łapami wyrasta trawa i kwiaty.

Okami czerpie garściami z japońskiej kultury, dlatego nie dziwi widok wielu charakterystycznych jej elementów – są bramy przed wejściem do wioski oraz drewniane domy, do których można wstąpić i rozejrzeć się za jedzeniem. Wyobraźcie sobie budynki z Onimushy, tyle że namalowane pędzlem, gdzie znajdziecie matę, przesuwane drzwi i wiszący na haku garnek, w którym gotuje się jakiś wywar.

Jeśli nie obce są Wam nazwy shakuhachi (flet prosty), shamisen (pozwala uzyskać jednocześnie dźwięk instrumentów perkusyjnych i strunowych) koto, czy tsuzumi (małe bębny), czyli typowo japońskich instrumentów i dołożycie do tego jeszcze cymbałki, z łatwością wyobrazicie sobie, jaką muzykę usłyszycie w Okami.

Skoro gra osadzona jest głęboko w takich klimatach, jasne jest, że nie mogło obyć się bez przeciwników wyglądających jak zieloni gadoludzie w kapeluszach z Onimushy i nie stanowiących dla bohatera żadnego wyzwania. Amaterasu wypłaca combosy (nawet w powietrzu!) niczym V-Joe – uderza łapami, kopie, robi przy tym salto w tył i jeszcze poprawia gryząc, a także tnąc oponentów szybkim ruchem magicznego pędzla.

To, że Okami zapowiada się na piękną opowieść, utrzymaną w niezwykłym klimacie, tak bardzo kojarzącym się z japońską sztuką i mitologią, nie oznacza, że obędzie się bez standardowych przygodowo-zręcznościowych elementów. Walka, przeskakiwanie nad przeszkodami, rozbijanie skrzynek i zbieranie monet, które później pewnie wyda się w jakimś sklepie, a także rozmowy z mieszkańcami wioski i wykonywanie zleconych przez nich zadań, to drugie imię tej gry.

Trzecim jest wspomniany przed chwilą pędzel będący jednym z najciekawszych patentów sprawiających, że Okami jest tak wyjątkowe. Amaterasu musi zdobyć trzynaście mocy magicznego pędzla, by móc stawić czoło głównemu złemu, a każdą z nich uzyskuje od dziwacznie wyglądającego bóstwa – ogromnego smoka, albo przerośniętego gryzonia trzymającego w pysku wielki miecz. Niestety dane mi było przetestować zaledwie dwie moce, z czego jedna pozwala choćby odbudować zepsuty most, a druga to slash, czyli cięcie przydatne podczas walki i przy niszczeniu blokujących przejście przeszkód. Ponadto robiąc kółko na niebie można namalować słońce i zmienić noc w dzień, budząc w ten sposób skamieniałych mieszkańców wioski, a także szybkim ruchem pędzla ożywić uschnięte drzewa. Podczas malowania akcja na chwilę się zatrzymuje, a obraz lekko się pochyla, na moment stając się dwuwymiarowym i delikatnie brązowo-szarym, kojarząc się w ten sposób, a jakże, z tradycyjnymi malunkami japońskimi.

Świat Okami rządzi się własnymi prawami i nikogo nie dziwi fakt, że biały wilk biega sobie po okolicy z towarzyszącą mu, posługującą się ludzką mową maleńką wróżką o imieniu Issun. Właściwie dźwięków wydawanych przez występujące w grze postacie nie można nazwać mową, ale kojarzy mi się to z Killer 7, gdzie bełkot postaci nadawał im specyficznego klimatu. Tutaj jest podobnie, a piski młodego chłopca, czy radosne nucenie staruszki robiącej pranie nad rzeką idealnie komponują się z bajkowym nastrojem gry.

Krótkie demo kończy się napisem „to be continued", a literkę „o" trzeba domalować pędzlem samemu. Nie mam już więcej pytań i czekam niecierpliwie na pełną wersję, która, jak zapewniają autorzy, krótka na pewno nie będzie.

**Mielu**

**POSŁUCHAJ MOJEJ OPOWIEŚCI...**

Amaterasu zbudziła się po stu latach snu z powodu jakiegoś ducha wesołka, który postanowił ukraść wetknięty w skałę miecz Tsukuyomi, co sprawiło, że do życia przywrócony został zły stwór Orochi, niegdyś pokonany i uwięziony przez bohatera zwanego Nagi. Niegodziwiec Orochi rzucił klątwę na pobliską wioskę Kamiki, zatapiając ją w nieprzeniknionych ciemnościach i teraz najwyraźniej ma ochotę zrobić to samo z całym światem. W wyniku dziwnego splotu wydarzeń Amaterasu znajduje sojusznika w Issunie i razem wyruszają w przygodę mającą ocalić nieszczęsną wioskę. A może i świat.

## NEWSFLASH

**ZAGRAJ W BIBLIĘ**
Zdziwicie się, ale The Bible Game, mimo iż stąpa po delikatnym temacie, nie będzie grą kontrowersyjną. Biblijną rozgrywkę Crave Entertainment widzi jako quiz, w którym odpowiadamy na zadane przez prowadzącego pytania. Znajdziecie tu blisko półtora tysiąca zagadnień ze Starego Testamentu, na które udzielać trzeba bezbłędnych odpowiedzi. To będzie pierwsza gra, w której „moherowe berety" mają szansę wygrać nawet z największymi wymiataczami joypadów...

**TOURIST TROPHY NA WIOSNĘ**
Motocyklowy wyścig od Polyphony, na który czeka coraz więcej osób, pojawi się w sklepach najwcześniej wiosną 2006.

**JESZCZE WIĘCEJ ONIMUSHY**
Osiemdziesiąt minut anime zatytułowanego *Ara Onimusha: The Story*, to w rzeczywistości filmowa wersja gry Onimusha: Dawn of Dreams. Film ukaże się zarówno na nośniku DVD, jak i UMD oraz dodatkowo zawierał będzie wypowiedzi aktorów, którzy użyczali swych głosów przy produkcji. Zapewne premiera anime nastąpi równocześnie z grą.

**KOJIMA BLOG**
Jeśli śledzicie każde słowo, które wypowiedział Hideo Kojima, to mamy dla Was dobrą wiadomość. Otwarty został internetowy, w pełni anglojęzyczny Blog Kojimy, czyli strona www, na której mistrz dzieli się przemyśleniami i opowiada o swoim życiu. Fakt, Hideo niespecjalnie radzi sobie z językiem angielskim, niemniej wszystkie jego wypowiedzi pisane są właśnie tym właśnie języku. Zajrzyjcie na: [www.blog.konami.jp/gs/hideoblog_e/]

**STARE PLUS NOWE**
Japońska premiera Sega Rally 2006 przewidziana jest na 12 stycznia 2006 roku. Okazuje się, że gotowa gra obsługiwać będzie trzy rodzaje kierownic – GT Force, GT Force Pro oraz tajemniczy projekt Logitecha o nazwie „GT Force Pro For Sega Rally". Wiemy już, że nowa kierownica zadebiutuje w dniu premiery gry, a jej nakład będzie limitowany. Drugą niespodzianką jest to, że na krążku z Sega Rally 2006 przyjedzie do nas pierwsza część gry – Sega Rally Championship, wydana tysiące lat temu na Segę Saturn.

**RETRO WEDŁUG SEGI**
W ramach kontynuowania akcji „Retro", Sega pod koniec stycznia 2006 wypuści grę The Last Bronx na PlayStation 2. Osiem lat temu uliczne mordobicie 3D zdobyło należny sobie szacunek.

**KASA ZA GRANIE W SIECI**
Kilka dni temu, dokładnie 21 listopada odbył się online'owy turniej w grze Battlefield 2: Modern Combat. Jedyne, co należało zrobić, aby zgarnąć 250 tysięcy dolarów (!!!), to zgłosić do zabawy własny, dziesięcioosobowy klan i... pokonać 127 pozostałych zespołów. Jeśli podzielimy wartość wygranej na członków zespołu to mimo wszystko wyszło z tego 25 tysięcy zielonych na głowę. Opłaca się być dobrym w grach video?

**KOD LEONARDA DA VINCI**
Film na podstawie najlepiej sprzedającej się książki ostatnich czasów jest już prawie gotowy. Co jednak powiecie na to, że *Kod Leonarda da Vinci* doczeka się również gry? W porozumieniu z Sony Pictures, prawa do tego tytułu nabyło 2K Games, a za tworzenie gry wziął się zespół The Collective (Star Wars Episode III, Marc Ecko's Getting Up). Książka Dana Browna nadal sprzedaje się jak ciepłe bułeczki, zaś gra pojawi się na półkach równocześnie z kinową premierą filmu. Maj 2006?

# NEXT-GEN NEWS

## Pasjonujące wieści o następnej generacji konsol

**↘ Tego nie mogę, tego nie potrafię**
X360 nie będzie mógł odtwarzać plików pobranych z iTunes. Jeśli pamiętacie obrazek z prezentacji konsoli przed E3, było na nim pokazane kilka urządzeń podpiętych do nowego iksa, w tym PSP i iPod. Apple wyraźnie się ten pomysł nie spodobał i niedługo wprowadzone zostaną zabezpieczenia, by sprzętu w ogóle nie dało się podłączyć do konsoli Microsoftu. Drugą rzeczą, której na X360 nie uświadczymy, to gry na HD-DVD. Format ten, jeśli już zostanie użyty w przyszłej mutacji konsoli, wykorzystany będzie tylko do oglądania filmów.

**↘ Emulation Nation**
Na stronie [http://www.xbox.com/en-GB/games/backwardcompatibilitygameslist.htm] znajdziecie listę PALowskich gier z Xboxa, które będziecie mogli odpalić na X360. Na razie powstrzymamy się od komentarzy.

### U SONY NA PRZESZPIEGACH

**↘ PS3 roxxor**
Dobrze jest być Japończykiem, bo można zobaczyć na żywo jak Ken Kutaragi zachwala PS3. Złotousty obiecał możliwość oglądania kilku niezależnych obrazów (na przykład filmów) w wysokiej rozdzielczości dzięki mocy Cella, który niedługo zostanie zminiaturyzowany (i wtedy naprawdę znajdzie się w jogurcie...). Ponadto gry na nową konsolę Sony śmigać mają co najmniej w 120 klatkach na sekundę, a Ken obiecuje nawet 240 fpsów, a do tego rozdzielczość 2160p, co da nam wstęp do „Super HD ery".

Jakby tych pięknych obiecanek było mało, szef australijskiego oddziału SCE stwierdził, że skoro telewizory HD staną się niedługo globalnym standardem i nie będzie już formatu PAL ani NTSC, to niepotrzebny jest podział na regiony. Czy Sony odważy się zrezygnować z regionów w przypadku PS3? Póki co nie napalamy się zbytnio, bo jakbyśmy tak łatwo wierzyli we wszystkie zapowiedzi, to dostalibyśmy zawału po wypowiedziach szefa firmy, Howarda Stringera. Ze spokojem uznał, że PS3 będzie przynosić straty przez pół roku, a później zacznie generować zyski. Konsola sprzedawana będzie z filmami (nazwał je preloaded – czyżby miały być wgrane na dysk i czy to oznacza, że dysk będzie?) w cenie 300-400 dolarów i jako odtwarzacz filmów kupi ją dwadzieścia milionów osób. Dodał też, że Sony zamierza wprowadzić przenośne urządzenia video, by wypełnić lukę między premierą PS3 w Japonii (marzec) i USA („za rok", co może oznaczać okolice listopada 2006).

**↘ PS3 suxxor**
Teraz czas na drugą stronę medalu, czyli garść nieprzyjemnych informacji. Reiko Sakamoto, rzeczniczka prasowa SCE, powiedziała, że PS3 może nie być w stu procentach wstecznie kompatybilne i tak, jak w przypadku X360, odpalimy zaledwie część tytułów (raczej tylko te najlepsze). Nie jest to jednak specjalnie niepokojące (kolekcji crapów i tak pewnie nie macie), gorzej za to wyglądają doniesienia japońskiego pisma ekonomicznego Weekly Diamond, w którym znalazła się informacja o niezadowoleniu developerów z devkitów PS3. Konsolę Sony nazywają podobno krzyżówką N64 z PS2, jeśli chodzi o trudność pisania gier (a my się cieszymy, że N64, a nie Saturna) – chodzi o skomplikowaną architekturę Cella i kiepsko przemyślane narzędzia do oprogramowania tego procesora.

**↘ „Nie" dla używanych gier na PS3**
Czas na prawdziwe science-fiction. Pojawiły się plotki jakoby Sony opracowało patent (jednym z jego ojców jest sam Ken Kutaragi), dzięki któremu dany egzemplarz gry można będzie uruchomić tylko na jednej konsoli. Zapobiegać ma to piractwu i sprzedaży używanych tytułów. Pomysł wydaje się ze wszechmiar idiotyczny, bo oznaczałby, że nie dałoby się pożyczyć gry znajomemu, nie mówiąc już o niemożności zabawy w multi – chyba, że swoją konsolę będziecie nosić do kumpla wraz z grą, której on nie ma, a w którą chcecie pograć...

### INNE POZOSTAŁE TAKIE TAM I W OGÓLE

**↘ ICO tam na PS3?**
Fumito Ueda, ojciec ICO i Shadow of the Colossus zdradził, że ekipa odpowiedzialna za te tytuły została zaprzęgnięta do prac nad grami na PSP i PS3 (ale znając ich tempo spodziewamy się nowych pozycji dopiero w 2009 roku).

**↘ Dwie „trzęsionki" w cenie jednej**
Do Quake 4 zmierzającego na X360 dołączona będzie jedna płyta DVD zawierająca bonusowe materiały („making of", trailery, arty) oraz druga, na której znajdzie się stary Quake II – niestety bez żadnych ulepszeń graficznych.

**↘ Fable 2**
„Dobrze poinformowane źródło" powiadomiło, że Peter Molyneux bardzo chwali sobie X360 przy pracach nad Fable 2. W trakcie gry bohaterowi towarzyszyć będzie jego przyjaciel, mały szczeniak, na którego wpływ będą mieć decyzje jego pana – albo stanie się Szarikiem, albo skończy jako pies piekielny. Prawdopodobnie wolny czas spędzimy w licznych domach uciech, ale póki co Lionhead wstrzymuje się z komentarzem.

**↘ Halo czy jest tam X360?**
Będzie można odpalić Halo i Halo 2 na X360 i to nawet w trybie widescreen, 720p z tak zwanym full-scene anti-aliasingiem, przez co obie gry wyglądać będą znacznie lepiej niż na Xboksie.


www.gameshop.pl
sklep internetowy • sprzedaż wysyłkowa
wysyłka 24h • gwarancja
(032) 270 65 19
0 500 657 749

PROMOCJA
XBOX 360 1699,- MICROSOFT XBOX 360 Premium Pack
589,- SONY PS Two PL + Dual Shock + gwarancja SONY
699,- SONY PS Two PL + karta SONY + pilot DVD + gra do wyboru
NAJLEPSZE HITY NA ŚWIĘTA OD 19,-
PS2
75,- Karta SONY 8MB
75,- Dual Shock 2 SONY
49,- Pilot DVD SONY
139,- Network Adapter SONY
69,- Dual Shock SONY Silver
33,- Dual Shock DragonPlus
99,- Joypad bezprzewodowy Duo Shock II
129,- SmartJoy Frag PS2 - podłącz mysz i klawiaturę (strzelaniny FPP)
19,- Mini Pilot DVD PS Two
59,- Bezprzewodowe maty do tańca
79,- Pistolet laserowy
99,- Pistolet Namco GunCon II
59,- Torby PS2 / PS Two
149,- Kierownica do GT4 - Force Feedback
149,- Karta pamięci DATEL do PS2 64MB
19,- Podstawka SONY PS Two
NDS
29,- Futerały
29,- Rysiki
29,- Folie na ekran 2 szt.
549,- NINTENDO DUAL SCREEN + Folia na ekran
PSP
HIGH SPEED
979,- SONY PSP VALUE PACK PL - konsola, karta 32 MB, słuchawki, pilot, futerał, pasek, instrukcja PL
199,- 512MB
349,- 1GB
599,- 2GB
SONY PSP Memory Stick PRO DUO
99,- Zestaw akcesoriów 18w1
29,- Pokrowce
29,- Folia ochronna na ekran
29,- Pudełka na gry
29,- Kabel USB 2w1 - transfer do PC - ładowanie
99,- LOGITECH PlayGear Pocket
29,- Zasilacz samochodowy
Najnowsze gry od 149,-
GBA
29,- Zasilacz GBA SP 220V
349,- GAMEBOY ADVANCE SP + ochronna szybka
249,- GBA SP Linker USB - nagrywarka gier - karta 128/256 MB
XBOX
619,- MICROSOFT XBOX + Joypad
739,- MICROSOFT XBOX COMBO +2 joypady,pilot,kabel,brelok i 2 gry
35,- Joypad Terminator X
109,- SmartJoy Frag XBOX - podłącz mysz i klawiaturę (strzelaniny FPP)
79,- Joypad MICROSOFT Black lub Crystal
49,- Pilot DVD
79,- Joypad bezprzewodowy
99,- Kierownica DragonBox
99,- Pistolet do TV 100Hz
59,- Torba DeLuxe
35,- Kabel RGB AV - optyczny z S-VHS

NINTENDO DS™

# BĄDŹ WSZECHMOCNY!

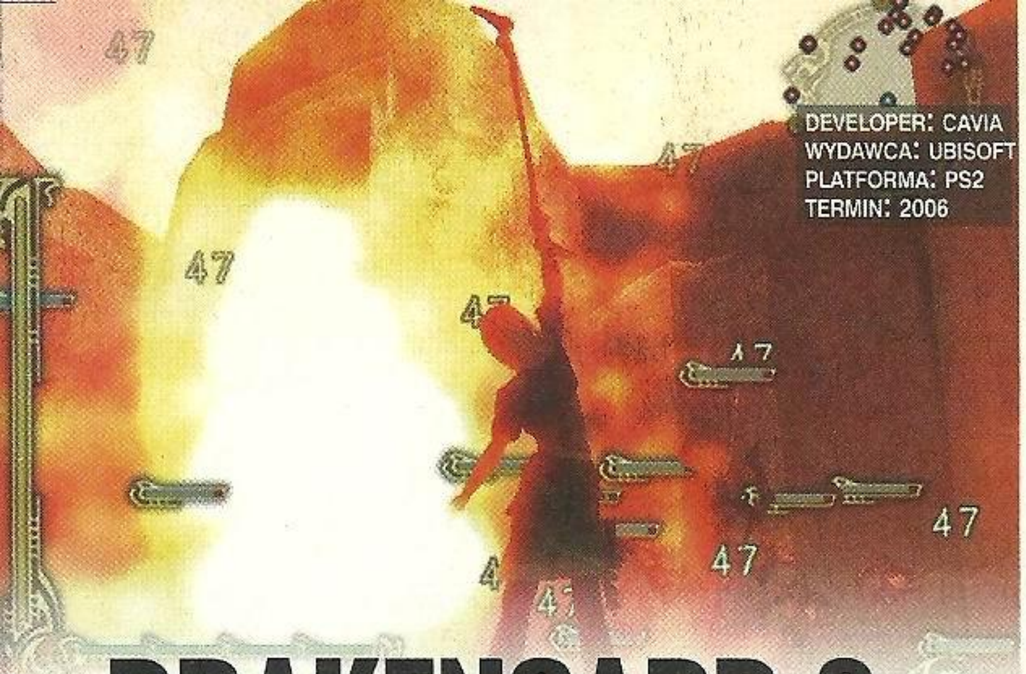
Zapraszamy na stronę

www.lukas-toys.pl

co miesiąc konkurs i do wygrania

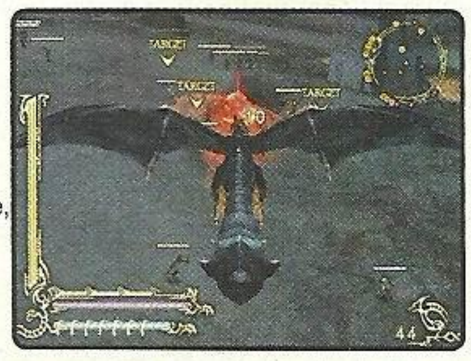
konsola Nintendo DS!

DOTKNIJ GO!




# DRAKENGARD 2

## ▶ NIEBO I ZIEMIA SPŁONĄ PO RAZ DRUGI



Minęło osiemnaście lat od momentu, kiedy Caim (do spółki z czerwonym smokiem) powstrzymał piekielne Imperium przed sprowadzeniem zagłady na świat. Nikt dokładnie nie wie, co stało się potem z młodym Caimem, ale nowe zagrożenie pilnie domaga się kolejnego bohatera. Tym razem na scenę wkracza dzielny Nowe, który mimo młodego wieku jest członkiem potężnych legionów broniących czerwonego smoka. Jeśli skończyliście pierwszą część gry, to doskonale wiecie, dlaczego bezpieczeństwo bestii odgrywa tak ważną rolę. Kiedy siły zła ponownie upominają się o to, czego legiony tak pilnie strzegą, Nowe idzie na pierwszą linię ognia, a gracze przejmują nad nim pełną kontrolę.

Drakengard 2, podobnie jak poprzednia część, będzie wyrzynką tpp miksującą walkę na ziemi i w powietrzu. Dosiadając smoka Nowe strąca nadlatujące hordy potworów, zaś biegając po ziemi, rozwala je w walce wręcz. Etapy w grze zbudowano na tyle pomysłowo, aby na każdym z nich wykazał się zarówno smok, jak i nowy zuch. Autorzy obiecują nie zmieniać sprawdzonej formuły gry (zabij wszystko, co się rusza), a jedynie mocno ją usprawnić. Wynikiem tych zmian będzie możliwość przełączania się pomiędzy kilkoma postaciami podczas walk naziemnych (w pierwszej części gry można było jedynie przyzwać na moment pomocnika), a kiedy bitwa przeniesie się w przestworza, smok skorzysta z kompletu nowych ataków.

Po każdym starciu rosną statystyki bohatera i podnoszą się parametry jego broni, dzięki czemu im dalej w grę, tym więcej potrafi. Bardziej emocjonująca wydaje się natomiast walka powietrzna. Siedząc na smoku zaznaczamy przeciwników celownikiem, po czym gasimy ich jak świeczki – jednego po drugim. Kłania się oczywiście Panzer Dragoon. Wraz z rozwojem fabuły zmienia się zewnętrzna forma smoka i rosną jego możliwości bojowe, a do ukończonych etapów wracać można dowolną ilość razy. Jeśli interesuje Was taki mix akcji, odznaczcie w kalendarzu marzec 2006 roku. ■ ■

## newsflash

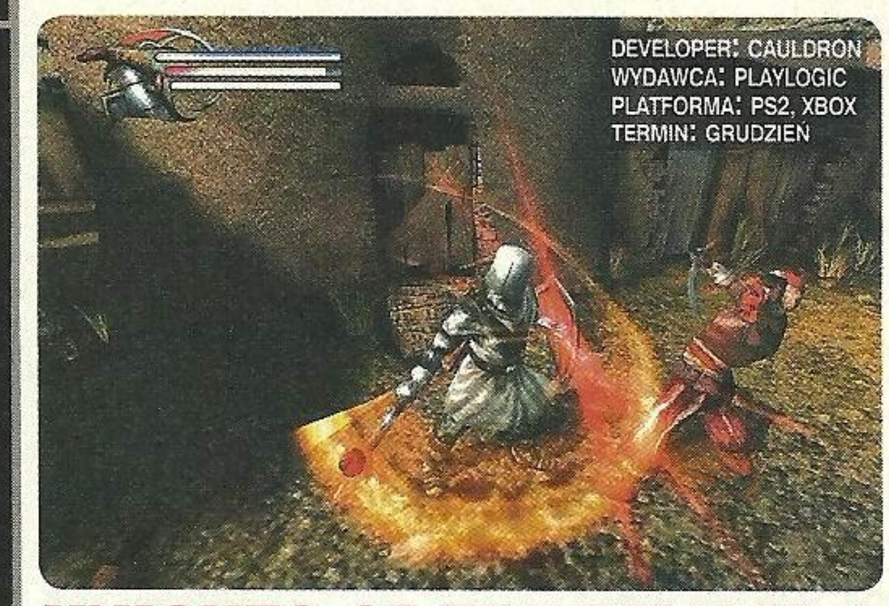
**DUCH JEDNAK NIE DLA KAŻDEGO**
Steve Ranck, wiceszef projektu StarCraft: Ghost oświadczył, że gra zmierza wyłącznie na konsole PS2 i Xbox. Aktualni właściciele GCN i przyszli posiadacze Xboxa 360 muszą się obejść smakiem.

**NOWA POSTAĆ W VF5**
El Blaze to zamaskowany meksykański wrestler, który znajdzie się w nowej odsłonie Virtua Fighter przygotowywanej na razie z myślą o automatach na nowej płycie Lindbergh. Lubujący się w intrygach wiedzą już, że korzenie debiutanta związane są w jakiś sposób z zapaśnikiem Wolfem, a maska Luchadora to z pewnością nie przypadek. Oprócz tego Sega pracuje nad kontynuacjami Afterburnera, House of the Dead i Virtua Tennis.

**NOWA VIRTUA?**
Sega zarejestrowała nazwę Virtua Golf, co w oczywisty sposób obwieszcza rychłe nadejście nowej zręcznościowej gry sportowej z podtytułem Virtua. Golf może i nie wydaje się specjalnie efektowny i ekscytujący, ale pomyślcie w jaki sposób postrzegaliście tenis zanim pojawił się Virtua Tennis...

**WIĘCEJ KATAMARI!**
Po recenzowanym w tym numerze We Love Katamari kolejna gra z serii, zatytułowana Me And My Katamari, zmierza na PSP, a pojawi się już wiosną. Szykowana jest też wersja na Nintendo DS. Fajnie!

**YU OSZALAŁ?**
Yu Suzuki powiedział niedawno w wywiadzie, że absolutnie nie ma planów związanych z Shenmue 3 i nie zamierza pracować nad kontynuacją swojej wspaniałej sagi. Jak nie on, to może jakiś zaufany współpracownik? Zdecydowanie nie możemy się pogodzić z myślą, że projekt Shenume 3 to od dziś tylko spekulacje...




# KNIGHTS OF THE TEMPLE 2

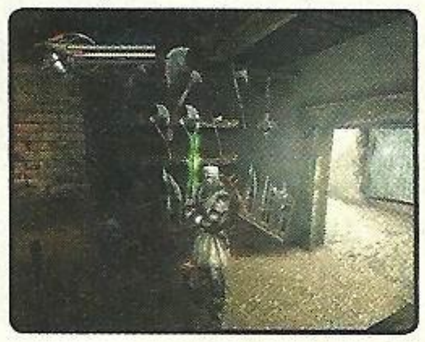
## ▶ TRAFIA TEMPLARIUSZ DO PIEKŁA...

Przypomnijcie sobie Paula de Raque, Wielkiego Mistrza Zakonu Templariuszy. Paul to umięśniony koleżka w zbroi, który w pierwszej części gry (dostępnej tylko na Xboxa) samodzielnie zatrzymał demony i raz na zawsze zamknął piekielne wrota. O tak, de Raque to jeden z tych osiłków, dzięki którym świat jest spokojniejszym miejscem, jednak autorzy sequela mają dla niego kolejne zadanie.

Jest XIII wiek. Bestie jakimś cudem otworzyły zapieczętowane wrota i raz jeszcze zaczęły panoszyć się po świecie. Zadaniem Paula będzie przebiec się zatem po trzynastowiecznej Europie z mieczem w łapie i raz jeszcze wytłumaczyć zgnilkom, kto jest prawdziwym szefem. Oprócz tego, rycerz musi rozejrzeć się za trzema starożytnymi artefaktami, które pozwolą mu ostatecznie zamknąć przejście między Piekłem a Ziemią.

Kierują Paulem można co prawda odnieść wrażenie, że jego ruchy są wolne, choć z drugiej strony należy pamiętać, że chroni go ciężka zbroja. Jednak ekwipunek nie przeszkadza bohaterowi w sprawnym wywijaniu mieczem, strzelaniu z łuku i rozwalaniu potworów za pomocą magii. Swoją drogą niezła ironia – przedstawiciel kościoła katolickiego wymiata czarami...

Najważniejsze jednak, że gra będzie ładna, widowiskowa i naprawdę szybka, nawet pomimo wolnego chodu Paula. Nie zabraknie oczywiście elementów rasowego RPG. Wraz z licznikiem zabitych pokrak rosną punkty doświadczenia, które przeznaczyć można na nowe umiejętności i mocniejsze statystyki herosa. Wiadomość ta cieszy w obliczu faktu, że de Raque odwiedzi zamki Saracenów, zapomniane ruiny, katakumby, a nawet podwodną fortecę. ■ ■



• zamówienia 24h tel./SMS/Internet
• sprzedajemy wyłącznie nowe produkty
• profesjonalna obsługa i serwis
• ponad 1000 produktów w ofercie
• bezpłatny katalog wysyłkowy :)

"Gekon" Wrocław ul.Muchoborska 8
tel: 602694795 / (71)3737195
WWW: gekon.qs.pl
WAP: gekon.qs.pl/wap

59,- 349,- 49,- 69,-

599zł DOBRA CENA

649zł

979zł

GWARANCJA NAJNIŻSZEJ CENY

**Sony PStwo** - konsola (SCPH-70004CB v13), pad Sony (oryginał), ogólnopolska gwarancja, kabel RGB (Dragonplus), zasilacz, kabel A/V. Konsola posiada wbudowany Network Adaptor.

**Microsoft Xbox** - konsola (v1.6b), pad. Możliwość rozbudowy o HDD 80-200GB, EvolutionX, Media Center PL, X2 5035. W każdym zestawie NIESPODZIANKA!

**Sony PSP** Value Pack - konsola, słuchawki, Memory Stick DUO, pokrowiec, ładowarka, pasek, ściereczka, płytka UMD. Wersja EU. Do każdej konsoli super NIESPODZIANKI!

**Microsoft Xbox 360 Deluxe Edition** - konsola, HDD 20GB, słuchawki, bezprzewodowy pad, kabel A/V HD, kabel UTP do komputera, kupon do gry przez Xbox Live Gold.

NOWY GEKON.QS.PL

PSP
Ape Academy 119,-
Everybody's Golf 119,-
F1 Grand Prix 105,-
Lumines 169,-
Medievil Resurrection 119,-
Midnight Club 3: DUB Edition 129,-
NFS: Underground - Rivals 119,-
NFL Street 2 Unleashed 119,-
Ridge Racer 99,-
Spiderman 2 125,-
Tony Hawk's Underground 2 115,-
Wipeout Pure 119,-
World Tour Soccer 109,-

PS2
Brothers In Arms: R. to Hill 30 139,-
Burnout Revenge 169,-
Crash Bandicoot Twinsanity 129,-
FIFA 06 PL 169,-
Gran Turismo 4 109,-
Ghosthunter 55,-
God of War 149,-
Hugo : Cannon Cruise PL 109,-
Mortal Kombat: Shaolin Monks 159,-
Pro Evolution Soccer 5 189,-
Resident Evil Outbreak File 2 159,-
Resident Evil 4 169,-
Tekken 5 149,-

Xbox 360
Adapter sieci WiFi 349,-
Bezprzewodowy kontroler 195,-
Kabel VGA-HD-AV 135,-
Pilot uniwersalny 140,-
Play & Charge 99,-

GameCube
Dragonball Z Budokai 134,-
Medal Of Honor: Frontline 69,-
MGS: The Twin Snakes 149,-
Metroid Prime 2: Echoes 145,-
Resident Evil 4 179,-
Resident Evil Zero 119,-

Ogłoszenie nie stanowi oferty handlowej w myśl przepisów Kodeksu Cywilnego. Regulamin sklepu znajduje się na stronie internetowej gekon.qs.pl. Copyright ©2003-2005 by Gekon

**Kojarzycie taką grę, gdzie małym myśliwcem śmiga się po planszy, lawirując pomiędzy setkami pocisków wypluwanych z małych stateczków wroga i naparzając laserami do wszystkiego co się rusza, szykując się do starcia z wielkim bossem na pół ekranu? To tu jest tak samo...**

DEVELOPER: SCEI
WYDAWCA: SONY
KONSOLA: PS2
TERMIN: 2006

# CIEŃ KOLOSA

Tylko tych małych stateczków nie ma w ogóle, nasz pojazd zastąpił młody chłopak na koniu, zamiast lasera mamy łuk i miecz, a na pół ekranu to jest bransoleta na rękę bossa.

Recenzje w zachodnich serwisach internetowych oraz w prasie jednoznacznie wskazują, że oto mamy do czynienia z najlepszą grą na świecie. A do tego dziełem sztuki. Póki co nie została jeszcze powołana kapituła mająca wręczyć jej twórcom jakiś order czy chociaż podnieść ich do rangi sirów czy innych kawalerów miecza, ale nie mówmy hop i zaczekajmy do europejskiej premiery.

I tu właśnie tkwi sedno. Bo podstawowym problemem Shadowa jest to, że to naprawdę świetna gra. Problem? Tak właśnie. Bo jeżeli odrzemy ją z tych wszystkich superlatyw, jakimi przepełnione są poświęcone jej płomienne tyrady wieszczów z internetu, Shadow of the Colossus okazuje się najbardziej banalną gra na świecie. I bez tych wszystkich wstępów o genialnych (walce/fabule/klimacie/przeciwnikach) jest jedną długą sklejką walk z bossami. Szesnastoma. Jeden zaraz po drugim. Bez cienia, nomen omen, fabuły. A trudno wyjaśnić komukolwiek, że ma do czynienia z jedną z najciekawszych gier ostatnich lat po takim opisie, prawda?

Ale co z tego. Zapomnijcie o głębi (momentami zbyt dużej zresztą dla ich własnego dobra) Metal Gearów, fabularnej skali dowolnego Finala czy nawet drętwo poprowadzonej, ale chociaż cholernie dynamicznej historii Residentów. I nie martwcie się. Shadow of the Colossus wyraźnie wskazuje, że elementy te nie są do niczego potrzebne, a ta gra jest jedną z najlepszych, z jakimi miałem do czynienia ostatnio. I na pewno – najbardziej oryginalną.

## JEST KTOŚ, LECZ NIE WIADOMO GDZIE

Jest młody chłopak przystrojony w dywan na klatce piersiowej, jest jego koń i nieżywa dziewczyna. Nie, to nie spoiler. Tak się zaczyna. Nie wiadomo kto przywozi martwą nie wiadomo kogo nie wiadomo gdzie, kładzie ją na jakimś podeście, za pomocą przytroczonego do pasa miecza odpędza pojawiające się nagle znikąd zjawy, odzywa się głos nie wiadomo kogo mówiący w nie wiadomo jakim narzeczu i chłopak dostaje misję rozwalenia szesnastu wielkich pomników stojących w korytarzu świątyni. A ponieważ człowiek nie da rady tego zrobić, to należy rozwalić szesnaście kolosów symbolizujących owe pomniki. Wtedy te pomniki się rozwalą. Co być może zaowocuje wskrzeszeniem jego towarzyszki. I silnie akcentuję słowa: być może. Nie dlatego, że wiem, jak się ta cała opowieść kończy. Dlatego, że tak to zostaje postawione.

Taki wstęp do historii gwarantuje nam z pewnością jedno. Jest tu tak wiele niewiadomych (poza wszystkimi wyrażonymi akapit wyżej – co to za miecz? skąd ma go nasz bohater? skąd wiedział gdzie przyjechać?), że niemal każdy element mechaniki rozgrywki nieznany zarówno nam, jak i naszemu bohaterowi wydaje się naturalny. Nie muszę nawet tłumaczyć jak kretyńskie są gry, w których wojownik z dziesięcioletnim doświadczeniem uczy się razem z nami zadawać ciosy w ramach tutorialu na początku fabuły. Tutaj uczymy się wszystkiego w miarę gry bardzo płynnie i naturalnie. Nawet dźwięczący niczym dzwon głos podpowiadający jak pokonać kolosy, kiedy zbyt długo nie możemy wpaść na sposób jak sobie z nimi poradzić, spokojnie może pobrzmiewać nam w głowie. Wszystko jest na miejscu.

Na miejscu jest też koń oraz od początku dostępny arsenał w postaci miecza i łuku. Nie spodziewałbym się, że w dobie Painkillera do pokonywania przeciwników nie ustępujących tym z naszej rodzimej produkcji można jeszcze zubożyć arsenał, ale nie po raz pierwszy przekonałem się przy tej okazji o swej ograniczonej wyobraźni.

Głównym orężem w tej nierównej walce jest miecz światła. Kiedy bohater unosi go w miejscu, gdzie docierają promienie słoneczne, te odbijają się w nim i rozpraszają, gdy kierujemy go w stronę, gdzie nie ma nic interesującego, albo skupiają, kiedy patrzymy w kierunku, gdzie przebywa nasz aktualny cel. Kiedy zaś miecz wznosimy już w pobliżu przeciwnika, pozwala nam on na znalezienie słabych punktów na jego ciele. Wreszcie trzecie zastosowanie miecza to wbijanie go w kolosy. Magiczne symbole na ich skórze ujawniają się, kiedy w ich pobliżu znajduje się wyciągnięty z pochwy miecz i to właśnie ich dźganie pozwoli nam wyjść cało z szesnastu na pozór najbardziej nierównych pojedynków w historii gier konsolowych.

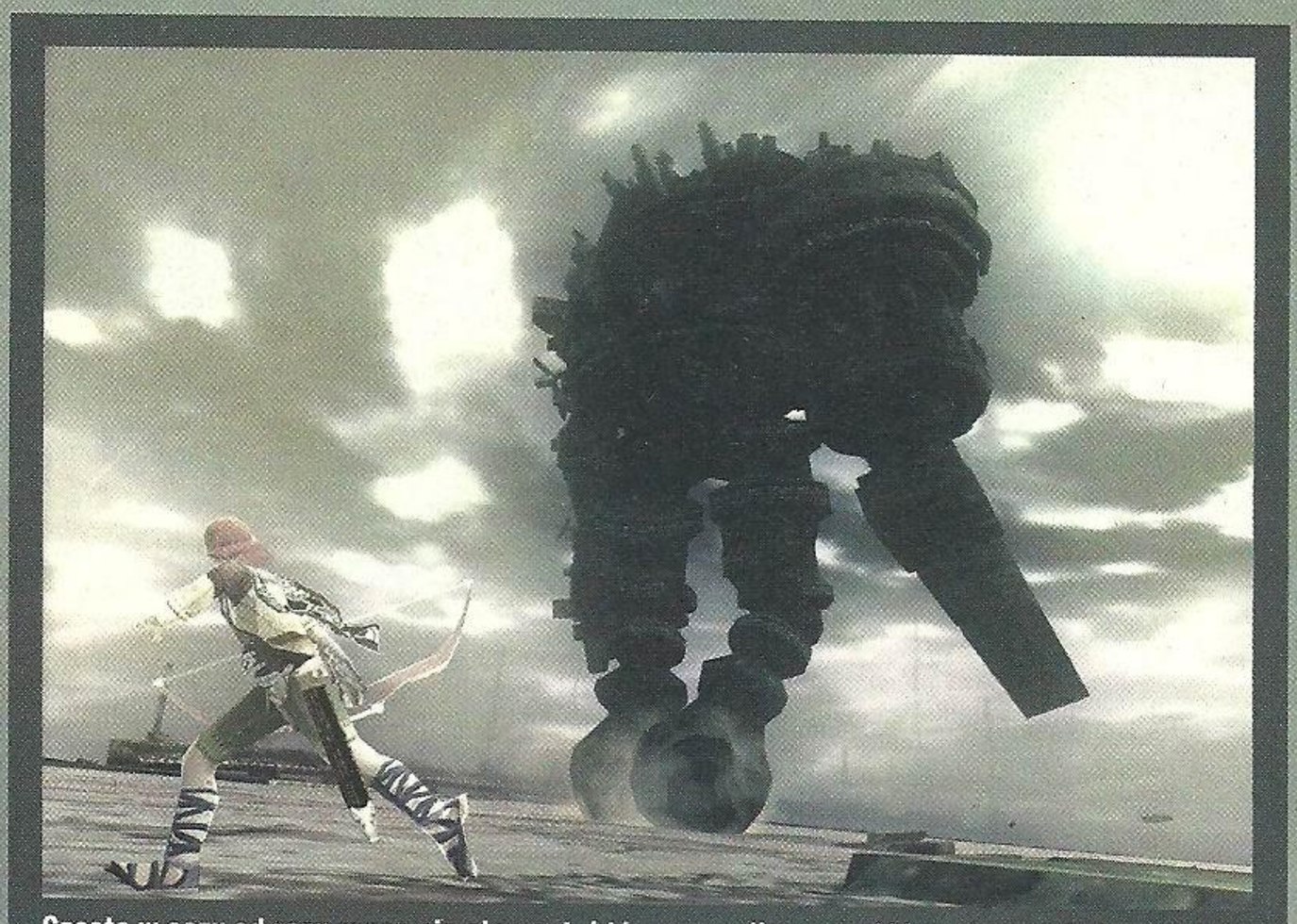
# BEZ KABLI. BEZ ZWŁOKI. BEZ ŻARTÓW.

KONTROLER LOGITECH® CORDLESS ACTION do Playstation®2 daje Ci przewagę z odległości do 10 metrów – bez żartów! Działa z wysoką precyzją, a technologia 2,4 GHz firmy Logitech eliminuje kable i opóźnienie. Jest mały, lekki i tak szybki, że łatwo zyskasz przewagę nad konkurentami, którzy wciąż używają innych kontrolerów. Akumulator o dużej pojemności pozwala oddawać się grze przez ponad 50 godzin – z włączoną wibracją.

Logitech

©2004 Logitech. Wszelkie prawa zastrzeżone. Logitech, logo Logitech i nazwy produktów Logitech są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy Logitech. Licencjonowane przez Sony Computer Entertainment Europe Limited do użytku wyłącznie z PlayStation®, PS one® i PlayStation®2 dla rynków PAL. „PlayStation", „△○⊗□" i „PS one" są zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy Sony Computer Entertainment, Inc.

# SHADOW OF THE COLOSSUS



Często w oczy od razu rzuca się element, który pozwoli nam wejść na danego kolosa. W tym wypadku wygodnym pomostem okaże się jego miecz.

Pierwszy przeciwnik – znacznie szpetniejszy kuzyn King Konga – to w zasadzie zręcznościowy tutorial i wejść na niego można z biegu, bez konieczności jakiegokolwiek kombinowania.

Łuk początkowo pełni rolę czysto ozdobną. Uwagę kolosów możemy zwracać gwiżdżąc na nie, a symbole ujawniają się dopiero, gdy w rękach mamy miecz, więc strzelanie mija się z celem. Ale z czasem to się zmienia.

Istotnym pomocnikiem jest koń. Przy tej okazji nie omieszkam oddać hołdu wspaniałości animacji naszego wierzchowca. Agro potrafi iść stępa, kłusować, galopować, nie da się zapędzić w przepaść i kiedy odpowiednio go rozpędzimy, skacze nad wąskimi szczelinami. Niezwykle mądre bydlę. Autorzy ICO postanowili pójść w swojej drugiej grze dalej, niż w jedynce i zamiast dawać nam do towarzystwa osobę nie mówiącą w naszym języku, tym razem wrzucili niezbyt elokwentnego ogiera, ale to w niczym nie przeszkadza. Nie sposób go nie polubić. Milczący, wierny i zawsze gotowy przybyć z pomocą po gwizdnięciu lub przywołaniu imienia; Agro to wspaniały towarzysz podróży. I bardzo dobrze, bo z tymi ostatnimi będzie krucho.

## PIERWSZE KROKI

Zaczynam na środku świątyni oświetlonej przez wpadające przez otwartą ścianę promienie słońca. Na ołtarzu leży dziewczyna, w przedsionku stoi szesnaście wielkich posągów symbolizujących nasze cele. Kamera ustawiona jest nieco za bohaterem, jakoś tak trochę za daleko, ale z czasem się przyzwyczajam. Szybko przelatuję przez potwornie mały arsenał broni, z łuku w trybie fpp dla wprawy celuję do Agro, który natychmiast odbiega spod mojego celownika, a następnie wyciągam miecz i unoszę go ponad głowę. Promienie odbijają się, ale nie skupiają w jedną zwartą wiązkę. Obracam się dookoła własnej osi i już po chwili łapię azymut. Zbiegam na dół po schodach, zauważam, że animacja poruszania mojego androgenicznego bohatera z misiurką nie przypada mi do gustu i wygląda trochę niechlujnie – jak w nie do końca zoptymalizowanym kodzie na pececie, przywołuję Agro i zaczynam galopować w kierunku wskazywanym przez wiązkę. Miecza spokojnie dobywam w trakcie jazdy. Podobnie zresztą jak łuku. Jazda konno jest fajna i chyba po raz pierwszy poza Zeldami okazuje się, że podróżowanie przez krainę, w której przyszło mi się znaleźć, jest przyjemne. Ot tak, samo z siebie. Co więcej: tutaj nie pojawiają się żadni przeciwnicy, żadne pułapki wymagające nagłych manewrów. Po prostu w ciszy nie zmąconej żadnymi dźwiękami poza świstem wiatru i tętentem kopyt mkniemy na spotkanie z nieznanym. Wiedząc tylko, że będzie wielkie. I bardzo niebezpieczne.

Te momenty wyciszenia doskonale kontrastują z nieuchronnie następującymi po nich walkami. Jedyną trudność potrafi nastręczać czasem dojazd do celu. Pomimo, że obszary nie są ogromne, to orientację zaburzają łańcuchy górskie. Miecz wskazuje prostą linię rozciągającą się między nami i aktualnie interesującym nas kolosem. I jak na urządzenie składające się z ostrza przystało – nie uwzględnia zakrętów i objazdów. Przy ich ustalaniu nie pomaga tez niespecjalnie interaktywna i szczegółowa mapa, ale wystarczy częste sprawdzanie kierunku oraz orientacja w terenie, aby w kilka minut dotrzeć do każdego z celów. Zresztą z czasem oswajamy się z rozległą krainą, do której trafiliśmy. Po drodze mijamy łąki, piaszczyste łachy, pustynie, wyłażące spod piachu skały czy lasy. Już po godzinie wiedziałem gdzie jechać, żeby dostać się w nieznane jeszcze miejsca, a jakie ścieżki kończą się ślepymi uliczkami. Wspinamy na wysokie góry, biegamy po zalanych wodą i cieniem dolinach. Dzięki Agro podróżowanie po tak różnorodnych terenach położonych w odległościach bardzo nieprzyjaznych dla pieszego śmiałka w ogóle stało się możliwe. A każda arena walki z kolosem nabiera własnego charakteru.

## KOLOS I JA

Jeszcze przy pierwszym Kolosie mam do czynienia z obowiązkowym zdziwieniem i niedowierzaniem. Nie ma opcji. Mam pokonać gościa, którego mały palec ma długość tułowia naszego bohatera? Ale ponieważ od początku dobrze wiem, że takich gości, jak ta gigantyczna małpa z maczugą wielkości kamienicy, jest jeszcze piętnastu, to i szybko przechodzę do rzeczy. Podczas tej walki jestem pieszo. Agro został u dołu skały, na którą musiałem się wdrapać, żeby dopaść pierwszego kolosa. Widzę mijającego mnie małpoluda w dziwnym pancerzu na bujnie owłosionej klatce piersiowej. Kolos w ogóle mnie nie zauważa i mija powolnym krokiem, wprawiającym całą okolicę w drżenie. Początkowo nie bardzo miałem pomysł, więc pobiegłem za nim, ale ten wciąż mnie ignorował. Dopiero po chwili, kiedy przed nim stanąłem, zdał się zwrócić na mnie swą uwagę. A następnie zamachnął się maczugą...

Skupione promienie słoneczne wskazują skałę – trzeba ją jakoś objechać. Gdzieś tam w oddali czai się kolejna niczego jeszcze nie spodziewająca się ofiara naszego bohatera.

Teraz – widzicie – to nie jest pierwszy raz, kiedy na sterowaną przeze mnie postać zamachuje się bronią przeciwnik. Niewątpliwie jednak był to pierwszy raz, kiedy pojedynczy unik zajął mi kilkanaście sekund szaleńczego biegu.

Maczuga nie trafiła, ale i tak odleciałem na kilka metrów. Poplątałem się trochę pod nogami małpoluda (zauważyłem, że miał problemy z trafieniem mnie nogą, kiedy przebiegałem między nimi), parę razy zawróciłem, gwizdnąłem, strzeliłem kilka razy z łuku w miejsca porośnięte czarną szczecina rozmiarów dorodnego zboża i zauważyłem, że energia draniowi praktycznie nie schodzi.

Czas było zaprząc do zabawy umiejętności nabyte podczas wspinaczki po skałach. Obiegłem małpę, skoczyłem na szczecinę porastającą jej lewą łydkę i mocno się chwyciłem. W tym momencie w prawym dolnym rogu ekranu wypełnione różowym kolorem kółko zaczęło się powoli opróżniać. Już wyjaśniam. Kółko to symbolizuje siłę, jaka w rękach została naszemu bohaterowi. Wyczerpuje się ona, kiedy naciągamy i trzymamy cięciwę łuku albo trzymamy się czegoś. To jedyny poza żywotnością wskaźnik, na który musimy zwracać uwagę w trakcie zmagań z kolosami. On określa ile czasu jesteśmy jeszcze w stanie wisieć przyczepieni do kolosa, zanim stracimy siłę w rękach i zlecimy na dół, prawdopodobnie robiąc sobie krzywdę. Na szczęście, kiedy tylko puszczamy się, siła zostaje uzupełniona. Walki z gigantami polegają więc na umiejętnym odnajdywaniu miejsc na ciele, na których nie musimy się niczego trzymać. Co jest jeszcze w miarę łatwe na grzbietach istot parzystokopytnych, ale już na dwunogich robi się trudno.

Wspinaczka po ogromnej górze mięsa nie jest rzeczą trudną. W tym wypadku bowiem już na łydce, po dobyciu miecza pojawia się świecący znak. Wspinam się więc na nogę tuż obok niego z mieczem w łapie, robię zamach i z całej siły wbijam ostrze w łydkę. Strzyka cienka struga czarnej krwi, kolos przyklęka z bólu, a przede mną otwiera się możliwość dostania się na wyglądającą niczym półka skalna zbroję małpy. Tu, przykucnięty za prowizoryczną balustradą, mogę nabrać sił do dalszej wspinaczki. Znajduję się w tym momencie na odpowiedniku krzyża małpy i ta niespecjalnie mnie widzi. Wskakuję dalej, podciągam się, przepełzam po barku, trafiam na kark i po krótkiej chwili ląduję na łbie małpiszona, gdzie jasna poświata zaczyna otaczać właśnie wykwitły na jej ciemieniu skomplikowany symbol. Kolos już czuje, że nic fajnego się za chwilę nie wydarzy.

Próbuje mnie zwalić kręcąc czerepem na wszystkie strony, ale wystarczy wyczekać na moment, kiedy robi się spokojnie, zamachnąć (od długości przytrzymania przycisku zależy siła pchnięcia) i następnie wbić miecz... Tryskające gejzery czarnej krwi, ogłuszający ryk potwora, schodzący pasek energii, powtórzyć. Po chwili kolos zwala się z łoskotem na ziemię, mój bohater razem z nim. Zastanawiam się jak wrócić do świątyni, kiedy nagle moje ciało przebijają tajemnicze czarne pasy. Po chwili akcja przenosi się do świątyni, gdzie pierwszy pomnik kolosa pęka, a przy podeście, na którym leży dziewczyna, pojawia się pierwszy biały gołąb. Zostało jeszcze piętnaście. Głos z góry mówi o następnym przeciwniku. Wyciągam miecz i sprawdzam, gdzie skupiają się promienie słoneczne...

### CIEŃ ROZGRYWKI

Pół godziny na bossa, teleport do świątyni, widok kolejnego rozpadającego się pomnika, tajemniczy głos enigmatycznie zapowiadający nowego kolosa, wyciągnięcie miecza i sprawdzenie kierunku, a następnie kilkuminutowa konna wycieczka i groteskowy z powodu swoich dysproporcji pojedynek Dawida z gigantycznym Goliatem. I powtarzać, powtarzać, powtarzać.

Proste, nie? Tak. Głupie i nudne, nie? Nie.

# SHADOW OF THE COLOSSUS

Agro to nasz jedyny przyjaciel podczas tego, co historia tajemniczej krainy zapamięta pod nazwą *Rzezi szesnastu kolosów*. Traktujcie go dobrze.

Staranne oględziny kolosa z każdej strony pozwalają zauważyć, które elementy jego postaci nadają się do wspinaczki. Po zaplanowaniu marszruty wystarczy znaleźć punkt wejścia.

Odnajdywanie sposobów dostania się na grzbiety tych czasami groźnych, czasami niezwykle złowrogich, ale czasami zaledwie majestatycznych istot stanowi prawdziwe wyzwanie. Przy tym gra stara się przez cały czas nas zaskakiwać, dostarczając coraz to nowe powody do zmiany taktyki. Kiedy już zauważam prawidłowość w tym, że symbole znajdują się na głowie, okazuje się, że kolejny kolos ma go zupełnie gdzie indziej. Kiedy wydaje się, że wszystkie kolejne są coraz większe, nagle pojawia się jeden rozmiarami dorównujący zwykłemu gimbusowi. Kiedy jesteśmy już pewni, że jedynym wartym atakowania miejscem jest symbol, okazuje się, że czasami należy też szukać innych celów. Kiedy sądzimy, że wszystkie kolosy jedynie spokojnie łażą po ziemi, pojawia się kilka całkowicie zmieniających to nastawienie. Kiedy myślimy, że do atakowania jest góra jedno miejsce, nagle symbol znika i trzeba szukać następnego. Kiedy wydaje się, że Agro służy nam tylko do szybszego pokonywania rozległych przestrzeni, nagle okazuje się niezbędny przy próbie dostania się na grzbiet kolejnego kolosa. I tak dalej, i tak dalej. I właśnie każda z tych różnic w wyglądzie, budowie, specyfice zachowania i metodzie na zdobycie, a następnie pokonanie każdego z kolosów stanowi istotę Shadow of the Colossus. I jest to niesłychanie wdzięczna istota, nawet pomimo, że z reguły wielkością i urodą nie ustępuje porośniętej szczeciną kamienicy.

Najgorsze w tym wszystkim jest jednak to, że przez całą moją dekolosyzację nie miałem pełnego przekonania, że to, co robię, jest dobre. Słuszne. Właściwe. Nie wiem dlaczego bohater stara się ożywić swoją żonę (siostrę? ukochaną?) i czy pokonywanie kolosów naprawdę jest konieczne. Każda z tych istot – czy to gigantyczny wąż, wielki kuzyn kamieniożercy z *Niekończącej się opowieści*, czy smok, nie robią niczego złego. Kiedy atakują pierwsze, to zapewne dlatego, że czują zbliżające się zagrożenie, a nie dlatego, że są złe z natury. Oczywiście istoty o szkaradnych pyskach, którym z ran tryska czarna posoka nie kojarzą się z niczym dobrym, ale do samego końca nie mamy pewności. Ani wyjścia. Trzeba ubić każdego i zobaczyć, co z tego wyniknie.

## OCZAMI BESTII

Grafika nie jest najpiękniejsza, ale prześwietlone kolory, wyblakłe i sprane nadają całości bardzo charakterystycznego posmaku. Jak wspominałem, animacja samego bohatera również nie jest zbyt szczególna, ale to tylko na zbliżeniach, a podczas walk z kolosami zbliżenia te nie są ważne. Na szczęście Agro porusza się i zachowuje świetnie. Moje skromne doświadczenia z jazdy konnej (na sznurku wokół pana z agroturystycznego gospodarstwa) pozwalają mi wysnuć podejrzenia, że tak to musi wyglądać. Agro rewelacyjnie przechodzi z jednego rodzaju poruszania w drugi, świetnie z opóźnieniem reaguje na szarpnięcia lejcami i kopnięcia w boki, a jego galop to prawdziwa poezja. Pod koniec okazało się, że mogę nawet wejść mu na grzbiet w trakcie jazdy. Nie ma też problemów z animacją kolosów. Te gigantyczne bryły kamienia, czy góry mięśni, poruszają się w skali tak oderwanej od naszego bohatera, że nie ma mowy o braku realizmu. Dźwięki, szczególnie uwalnianych potoków krwi, echa kroków czy trzask pękających pod ciosami bestii skał – wszystkie są przekonujące i na miejscu. Muzyki prawie nie ma, a kiedy pojawia się, jej chóralne śpiewy podbijają tylko dosyć smutną atmosferę. Przygnębiające zadanie i sytuacja, w jakiej znalazł się nasz śmiałek nie nastraja do chóralnych śpiewów i głośnych melodyjek wygrywanych po pokonaniu przeciwników. Całość uzupełnia genialny system autosave'ów, które pozwalają w wypadku niepowodzenia rozpocząć walkę z kolosami od samego momentu, kiedy je znajdujemy. Dzięki temu nie ma potrzeby przebywania drogi od centralnej świątyni lub jednego z rozsianych po okolicy ołtarzy. Co z kolei nie wydłuża sztucznie rozgrywki ponad te 8-10 godzin, jakie zajmuje jej pierwsze przejście.

Ja bawiłem się przy grze z szesnastoma wrogami doskonale, ale chyba zawsze podświadomie czekałem na grę pozbawioną tych denerwujących pomniejszych drani, którzy tylko utrudniali mi dotarcie do bossów. Poza tym spodobał mi się pełen (dosłownie: PEŁEN) niedopowiedzeń i przygaszonych, bladych kolorów klimat tej gry. I przy tym wszystkim, po zebraniu do kupy każdego elementu czyniącego z obcowania z Shadow of Colossus tak fajne doświadczenie, smuci mnie tylko jedno. U nas to ona się nie sprzeda.

**BANAN ■ ■**

# EXERION.PL

THE LAIR OF HARDCORE PLAYERS

SZUKAJ NA STRONIE:

SZUKANIE ZAAWANSOWANE

EXERION STR. GŁÓWNA | SKLEP PROMOCJE | ZOBACZ SWAPZILLA | PRE ORDER | MOJA STRONA | SKLEP KOSZYK | KONTO LOGOWANIE

RTL SKI JUMPING 2006

NAJLEPSZE SKOKI NARCIARSKIE

*Dostępne na PS2 i PC*

DANCING STAGE MAX

NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER TANECZNYCH W POLSCE

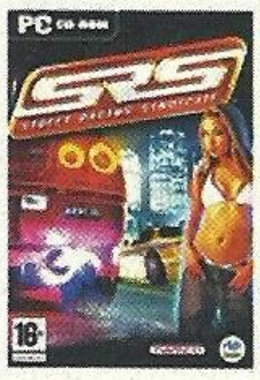
*Dostępna na PS2*

PSP MOVIE

FILMY NA TWOIM PSP

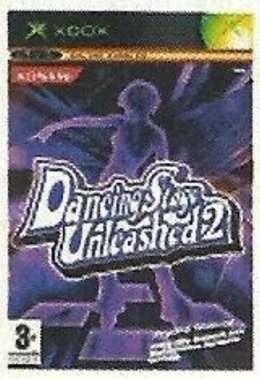
*Kabel USB w zestawie!*

## NOWOŚCI EXERION

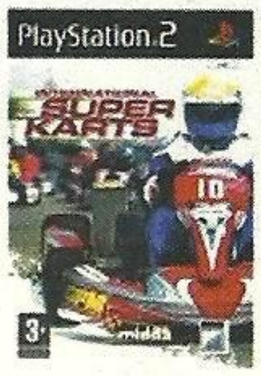


Street Racing Syndicate

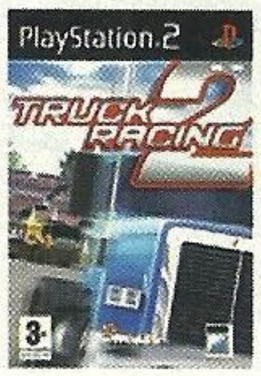
Cocoto Platform Jumper



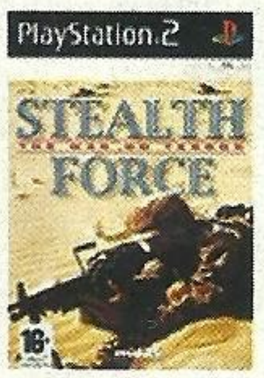
Dancing stage Unleashed



International Super Karts



Truck Racing 2



Stealth Force: The War On Terror

Alpine Skiing 2005

## EXERION TOP 5

**SONY PLAYSTATION 2**

1. Pad analogowy PS2
2. Mata do tańca ACT
3. International Karts
4. Dancing Stage Max
5. Pacific Warriors

**SONY PS PORTABLE**

1. Zestaw czyszcząco
2. Zestaw akcesorii
3. Uchylna osłona
4. Etui PSP
5. Skórzane etui

**NINTENDO DUAL SCREEN**

1. Etui DS10
2. Cocoto Kart Racer
3. Zestaw NDS PACK
4. Bateria z klapką
5. Etui DS15

**MICROSOFT XBOX**

1. Bezprzewodowy pad
2. Zestaw XTRA
3. Konwerter XBOX
4. Fanatec Forceshock
5. Dancing Stage Max

**NINTENDO GAMECUBE**

1. Kontroler analogowy
2. Karta pamięci 64M
3. Pad analogowy w
4. Konwerter do pada PS2
5. Karta pamięci 16M

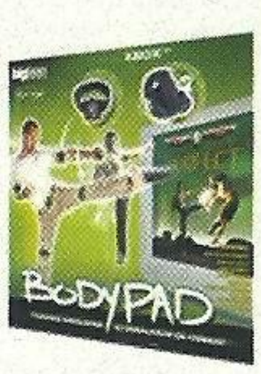
## POLECAMY

Zestaw akcesoriów P3

Torba na konsolę PS Two®

Fanatec Speedster 3 Forceshock

Zestaw mini kontrolerów



Bezprzewodowy zestaw do walki

Cocoto Kart Racer + etui na NDS

Deska Snowboardowa

Kontroler dla wędkarzy

Mata do tańca

Przejściówka PS2 - PC

Dance UK Extra Trax

Etui aluminiowe Nintendo DS

Zestaw Slim Collection

Ładowarka PSP do samochodu

*Wesołych Świąt!*

*i Szczęśliwego Nowego Roku!*

*życzy* IQ Publishing

*wraz z partnerami:*

XING Interactive | HIP GAMES | FANATEC | DREAMCATCHER | RTL ENTERPRISES | metro3 | VENOM | play it | midas | bigben interactive | KONAMI

# DO NAS CZEKA W 2006 ROKU

**ZIMA 2005 JEST PRAWDOPODOBNIE OSTATNIM WIELKIM SEZONEM OBECNEJ GENERACJI KONSOL. NIE MA CO JEDNAK PĘKAĆ – NIE ZNACZY TO, ŻE W 2006 ROKU NIE BĘDZIE W CO GRAĆ NA PLAYSTATION 2, A TAKŻE, CHOĆ W NIECO MNIEJSZYCH ILOŚCIACH, NA XBOKSIE I GAMECUBE. OTO LISTA, NASZYM ZDANIEM, NAJCIEKAWSZYCH TYTUŁÓW, KTÓRE WSPÓLNIE BĘDZIEMY BADAĆ W NADCHODZĄCYM ROKU. [GULASH & MATT]**

## ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS

Capcom – PS2

■ Soki kończy z uprzejmościami. Uzbrojony w dwa potężne miecze i czworo silnych pomocników wyrusza na ostateczny podbój klanu Genma.

## STARCRAFT: GHOST

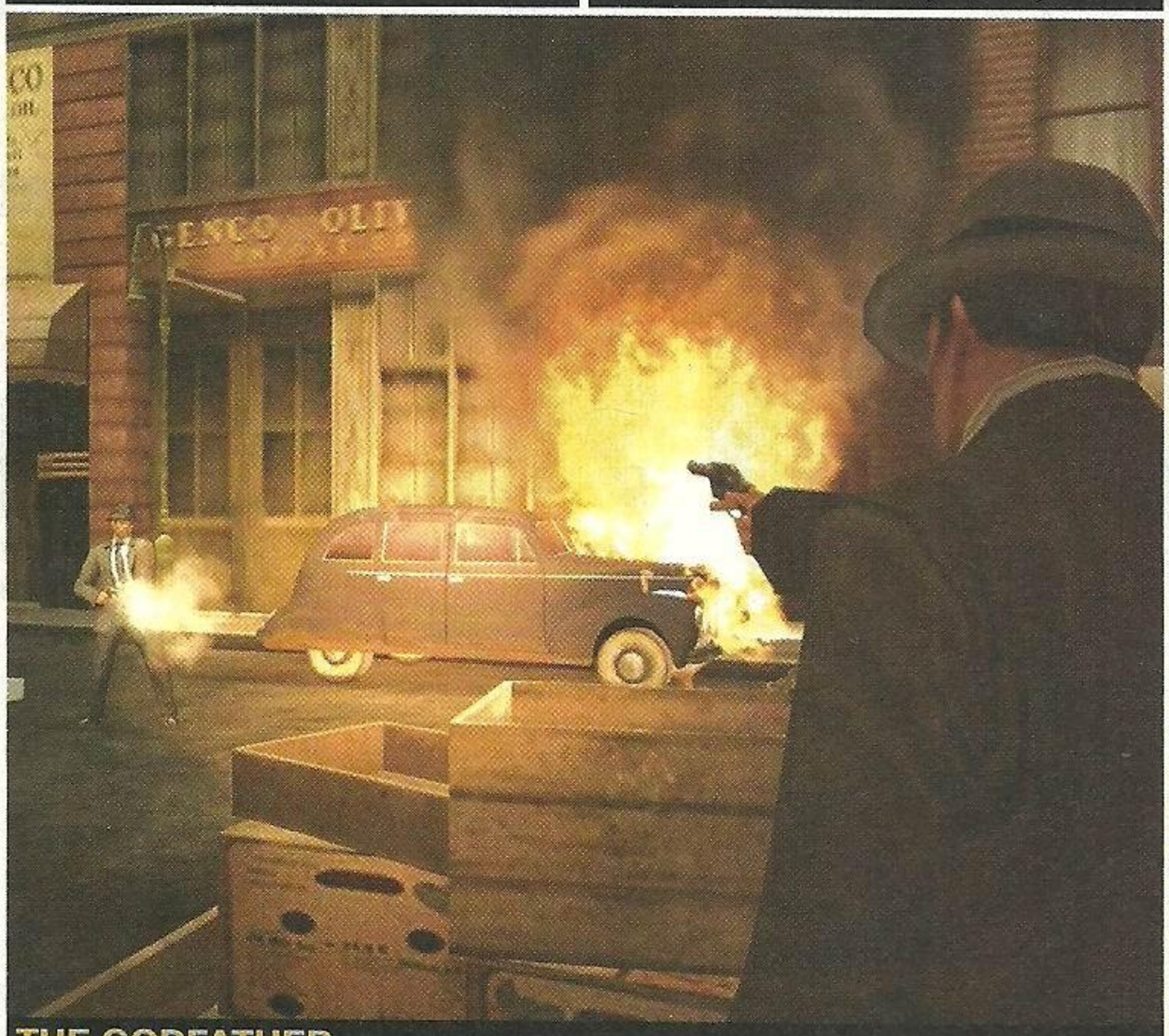
Blizzard – PS2, Xbox

■ Protosi, Zergowie i Terranie wracają do gry, tym razem jako antybohaterowie taktycznej strzelanki Blizzarda. Urocza Nova pozabija ich wszystkich.

## SONIC RIDERS

SEGA – PS2, Xbox, GCN

■ Maskotki Segi wskakują na powietrzne deskolotki i walczą o pierwsze miejsce w turnieju Dr Robotnika. Nie zabraknie trików i specjałów.



## THE GODFATHER

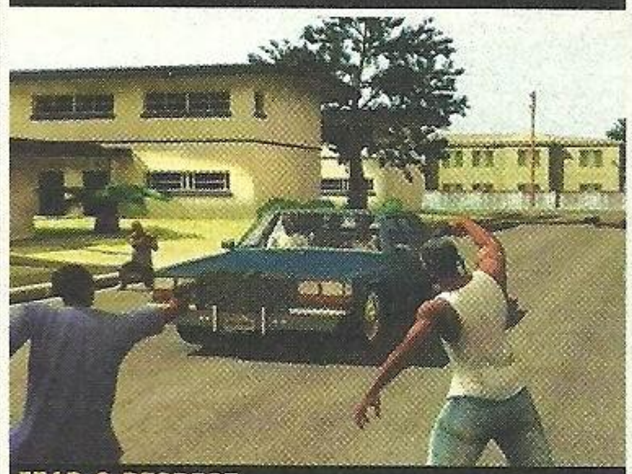
Electronic Arts – PS2, Xbox,

■ Akcja Ojca Chrzestnego toczy się w Nowym Jorku tuż po Drugiej Wojnie Światowej. Gracz przyłącza się do potężnej rodziny Corleone i od tej pory zaczyna swą wspinaczkę po drabinie kariery. Okrutne przesłuchania, morderstwa, zamachy – w tej grze poznacie prawdziwe znaczenie brutalnej dyplomacji.

## PHANTASY STAR UNIVERSE

SEGA – PS2

■ Nowy Phantasy Star proponuje nam czterdzieści godzin grania offline i przynajmniej trzy razy tyle po podpięciu się do sieci. Węszymy hit!



## FEAR & RESPECT

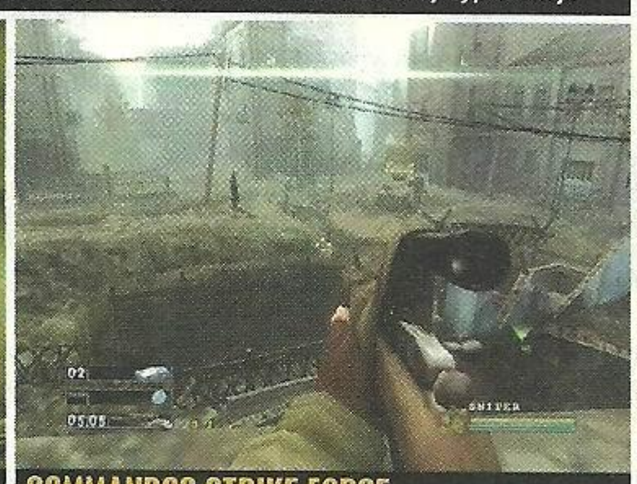
Midway – PS2

■ Scenariusz do gry napisał J. Singleton, twórca filmu *Chłopaki z sąsiedztwa*. Przed Wami historia gangola, który wbrew woli powraca na złą drogę.

## METAL GEAR SOLID 3 SUBSISTENCE

Konami – PS2

■ Przed Wami kompletna wizja trzeciego Metal Geara, uzupełniona o nową kamerę tpp, świeże tryby zabawy oraz możliwość gry online.



## COMMANDOS STRIKE FORCE

Eidos Interactive – PS2, Xbox

■ Commandos przechodzi gruntowne zmiany. Największą z nich jest zerwanie ze strategiczną przeszłością serii i ofiarowanie nam shootera fpp.

## SEGA RALLY 2006

SEGA – PS2

■ Po raz pierwszy w historii tej serii Sega zaproponuje nam tryb kariery. Prawdopodobnie dlatego premiera gry była tak długo odwlekana...

## WIĘCEJ I WIĘCEJ, BO CIĄGLE NAM MAŁO...

■ Tradycyjnie w czwartym kwartale roku wydawcy skąpią informacji o nowych projektach, by nie mącić klientom w głowach przed szałem świątecznych zakupów. W 2005 roku zapowiedziano jednak sporo gier i choć brakuje konkretów, warto o nich wspomnieć. ■ Zacznijmy od Killzone 2, które na 99,9 procent zmierza jeszcze na poczciwą peesdwójkę, podobnie jak kreślony naprędce sequel God of War (choć tego ostatniego nie jesteśmy aż tak pewni). ■ Bandai zamierza przetłumaczyć masę swoich japońskich erpegów i karcianek, a wśród nich najciekawiej zapowiada się MS Saga (PS2), czyli Gundam RPG. ■ Seabass nieoficjalnie potwierdził, że na konsole obecnej generacji zmierza w przyszłym roku kolejna część Pro Evolution Soccer (PS2, Xbox), z czego możemy się tylko cieszyć. ■ Electronic Arts zapowiedziało FIFA Street 2 (PS2, Xbox, GCN), na pewno będzie też kolejna seria gier sportowych z FIFA 07 włącznie, a przed nimi specjalna edycja tej piłki z licencją Mistrzostw Świata. ■ Z pewnością nie możecie też doczekać się gry Crazy Frog Racer (PS2, Xbox, GCN), która ma szanse wstrząsnąć światem. ■ Będą również Ghost Recon Advanced Firefighter (PS2, Xbox, GCN) i Splinter Cell 4 (PS2, Xbox), ale Ubi karmi nas na razie zajawkami tych gier w wersji na Xbox 360. ■ Niedawno zapowiedziano także Da Vinci Code (PS2, Xbox, GCN), przygodówkę doglądaną przez Charlesa Cecila, twórcę serii Broken Sword. ■ Z kolei Bethesda nie omieszka dorzucić Pirates of The Caribbean: The Legend of Jack Sparrow (PS2, Xbox) – tym razem z mocną licencją filmową. ■ Midway zamierza przypomnieć swoje klasyki – Spy Hunter 3 (PS2, Xbox) i Total Rampage (PS2, Xbox, GCN) z pewnością znajdą amatorów. ■ Spodziewamy się także nowych gier komiksowych: X-Men Legends 3 (PS2, Xbox, GCN), Ghost Rider (PS2, Xbox, GCN), Justice League (PS2, Xbox, GCN), Teen Titans (PS2, Xbox, GCN), Superman Returns (PS2, Xbox, GCN), Lobo (PS2, Xbox), Sin City (PS2, Xbox), Elektra (PS2, Xbox). ■ Peter Molyneux potwierdził, że jego zespół pracuje nad konsolową edycją hitu Black & White z PC – tym razem z podtytułem: Titans (PS2, Xbox). [CD NA STR 42]

## THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

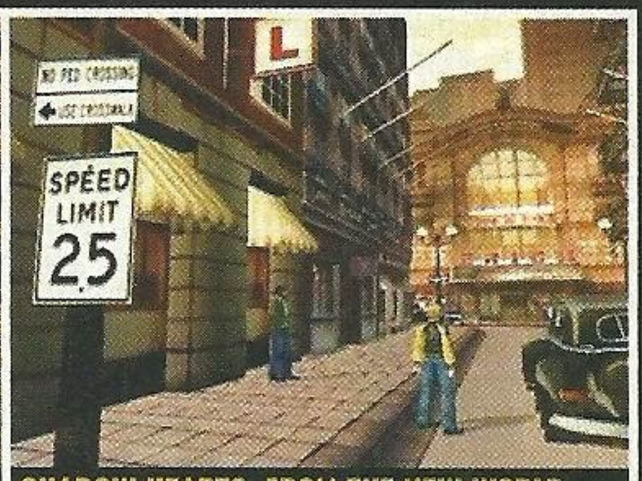
Nintendo – GameCube

■ Link wiedzie spokojny żywot wioskowego pastucha do momentu, kiedy Królestwo Ciemności bierze sprawy we własne ręce. Nad Hyrule ponownie kłębią się czarne chmury, a to oznacza, że długouchego czekają pracowite dni. Sprawę dodatkowo komplikuje fakt, że Link zmienia się w wilka...

## OKAMI

Capcom – PS2

■ Atsushi Inaba nie przestanie zaskakiwać nas pomysłami. W Okami bierzemy na siebie rolę boga oraz obowiązek przywrócenia światu kolorów.




## SHADOW HEARTS: FROM THE NEW WORLD

Aruze – PS2

■ W konsekwencji tajemniczego wypadku, Johnny, szesnastoletni detektyw (!) traci rodzinę i pamięć. Tak zaczyna się trzecia część znanej serii gier RPG.

## THE MOVIES

Activision – PS2, Xbox

■ Przed Wami wielka okazja sprawdzenia się w roli filmowego reżysera. Dobieracie aktorów, aranżujecie scenografię i układacie scenariusz!

## PLAGUE OF DARKNESS

Namco – PS2

■ Ciekawy miks. Klimat średniowiecznej Europy, obleśny demon połykający ludzkie dusze oraz Douran – rycerz, który posieka wszystko, co złe.

## TOCA RACE DRIVER 3

Codemasters – PS2

■ W nowej odsłonie wyścigowego symulatora musimy brać już pod uwagę takie parametry, jak zużycie paliwa, opon, a nawet przegrzanie silnika!

## FINAL FIGHT: STREETWISE

Capcom – PS2

■ „Twoje pięści są jedyną rzeczą na której możesz polegać" – mówi bohater gry po czym rzuca ostateczne wyzwanie gangom Metro City.

## THE ROOTS

Cenega – Xbox

■ Lorath nie zawsze było najgorszym miejscem na Ziemi. Problem w tym, że obudzone zostało starożytne zło i ktoś (Yan) musi je ponownie uśpić.

## GRANDIA 3

Square Enix – PS2

■ Akcja Grandii ponownie zabierze nas w przestworza. Bohaterem gry jest Yuuki marzący o wielkiej przygodzie i własnym latającym statku.

## PAINKILLER

Dreamcatcher – Xbox

■ Krwawe bronie, setki przeciwników i Lucyfer do zastrzelenia – oto trzy pewne rzeczy w świecie Painkillera. Wersja na Xboxa jest coraz lepsza.

## 24 THE GAME

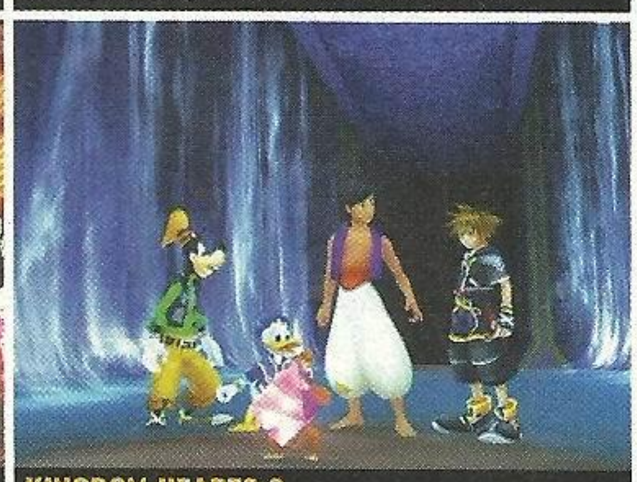
Sony – PS2

■ Najdłuższy dzień w życiu Jacka Bauera zmierza na PlayStation 2. Akcja gry toczyć się będzie pomiędzy drugim i trzecim sezonem serialu.

## WAY OF THE DRAGON

SEGA – PS2

■ Kazuma odsiedział wyrok za zbrodnie, których nie dokonał. Po wyjściu na wolność wita go jednak nowy problem, któremu na imię Haruka.



## KINGDOM HEARTS 2

Square Enix – PS2, Xbox

■ Lukratywna umowa studia Disneya i Square Enix już niebawem zaowocuje nowym tytułem RPG z bohaterami obu światów.

## BLACK

Electronic Arts – PS2, Xbox

■ Twórcy Burnouta testują swój niesamowity potencjał na polu shooterów fpp. Ale jak! Black ma realną szansę na tytuł najlepszej strzelanki 2006 roku. Tylko tutaj bronie kryją w sobie tyle mocy, że bez problemu dziurawią mury, rozwalają ściany i dewastują dosłownie wszystko w zasięgu wzroku.

# CO NAS CZEKA W 2006 ROKU

## ZERO TOLERANCE

Eidos – PS2, Xbox

■ Nick Mason nie jest zachwycony, że rodzinne miasteczko przejęły gangi. Aby to naprawić, wstępuje do grupy G18 i rozpoczyna czystkę.

## BLAZING ANGELS: SQUADRONS OF WWII

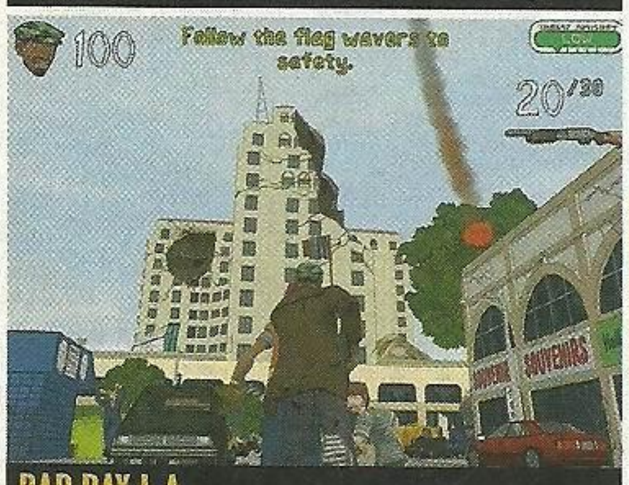
Ubisoft – Xbox

■ Oto francuska odpowiedź na pytanie, ile szkód wyrządzi jeden amerykański samolot japońskiemu agresorowi. Naprawdę przyjemna strzelanka.

## FINAL FANTASY XII

Square Enix – PS2

■ Seria Final Fantasy wraca na właściwy tor. Ponownie weźmiemy udział w wielkiej epickiej przygodzie, podczas której poznamy dziesiątki przyjaciół i wrogów. Mimo iż gra toczy się w świecie Final Fantasy Tactics Advance (Ivalice) – Square Enix stawia na zupełnie nowy scenariusz i bohaterów.




## BAD DAY L.A.

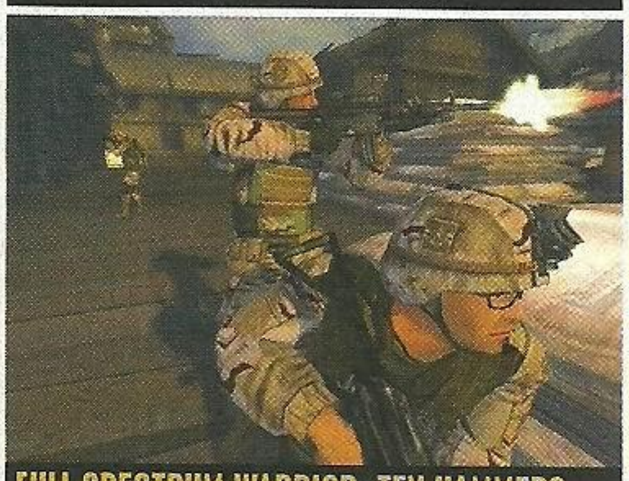
Enlight – Xbox

■ Bezdomny lump zostaje bohaterem gry. Od rana stawia czoła terrorystom, zombiakom, trzęsieniom ziemi i kataklizmom. Czujecie klimat?

## STARGATE SG-1: THE ALLIANCE

Namco – PS2, Xbox

■ Grze towarzyszy ciągła zmiana programistów, ale mamy nadzieję, że ostatecznie pokierujemy zespołem SG-1 w przeszukiwaniu innych światów.



## FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS

THQ – PS2, Xbox

■ Full Spectrum Warrior domagał się sequela. Ten Hammers oznacza jeszcze więcej taktycznej strzelaniny w ponad 12 nowych misjach.

## NARUTO: NARUTIMATE HERO

Bandai – PS2

■ Naruto rządzi Japonią, zaś Narutimate Hero to pierwsze z długiej serii mordobić, które przedostanie się przez granice KKW!

## FORBIDDEN SIREN 2

Sony – PS2

■ Sequel do jednego z najbardziej niepokojących horrorów, jakie powstały w studiach Sony. Kiedy syreny zawyją, morza ponownie spłyną krwią.

## STATE OF EMERGENCY 2

SEGA – PS2, Xbox, GCN

■ Koniec z anarchią – State of Emergency obiera nowy kierunek. Bohaterowie pukają tym razem do wrót wielkiej korporacji... czołgami i helikopterami!

## ROGUE GALAXY

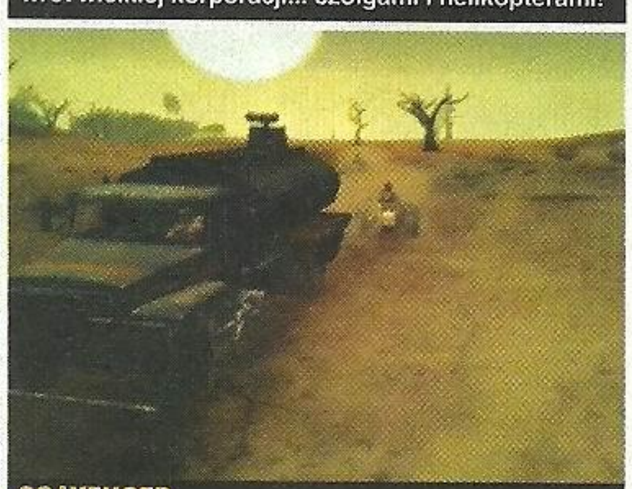
Electronic Arts – PS2, Xbox

■ Rogue Galaxy nie jest oficjalnym tytułem nowego erpega od Level-5. Warto jednak zaznaczyć, że pod grą podpisują się twórcy bardzo dobrego Dark Cloud. W nowej grze ponownie skupimy się na eksploracji świata i niszczeniu bestii. Dziwne, ale nowe tytuły RPG zaczynają niepokojąco przypominać DQVIII.

## TALES OF LEGENDIA

Namco – PS2

■ Nowy RPG z serii „Tales of...” ma przynajmniej jedną mocną kartę w rękawie – piekielnie szybkie walki. Momentami bliżej mu do mordobicia...



## SCAVENGER

Ratbag – PS2

■ Futurystyczny, zniszczony wojną świat, zmotoryzowani przestępcy oraz jeden człowiek, szukający uprowadzonej siostry. Ponoć desperat.

## CODE AGE COMMANDERS

Square Enix – PS2

■ Po sukcesie gier Fullmetal Alchemist Square Enix bierze się tym razem za popularny w Japonii komiks Code Age Archives. Oby wyszło to lepiej...

## TIMESHIFT

Atari – Xbox

■ Zapowiada się pierwszy shooter fpp, w którym dowolnie manipulujemy czasem. Wybrane momenty gry można spowolnić, bądź cofnąć.

# CO NAS CZEKA W 2006 ROKU

## ACE COMBAT ZERO: THE BELKAN WAR

Namco – PS2

Akcja nowego Ace Combat toczyć się będzie piętnaście lat przed ostatnią częścią gry. Oznacza to, że polatamy nieco starszymi maszynami.

## BULLY

Rockstar – PS2, Xbox

Szaleństwo Rockstara trwa. Bully to czarna komedia o chłopaku, który sprawiał problemy w szkole. Bił i upokarzał kolegów. Nauczycieli też.

## WRECKLESS 2

Bukansha – Xbox

Niespodziewany sequel! W drugiej części gry ponownie szalejemy po ulicach Chicago. Co ciekawe, gra wykorzystuje tryb 720p. Piękna!

## DRIVER: PARALLEL LINES

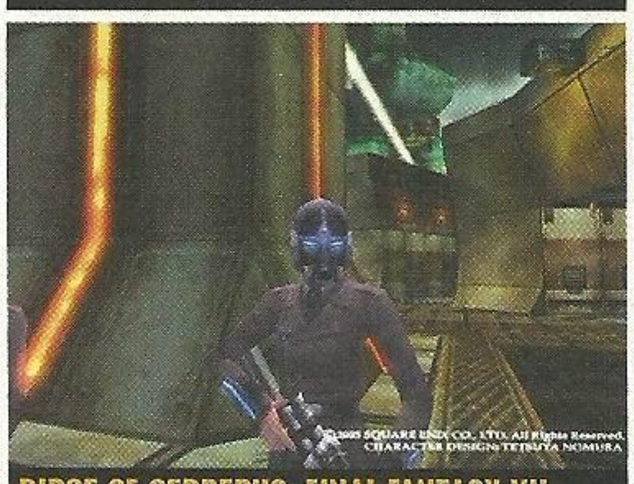
Atari – PS2, Xbox

Reflections nie dają za wygraną. Akcja gry przenosi się do Nowego Jorku, natomiast w opcjach namierzymy tym razem tryb online.

## SHADOW OF THE COLOSSUS

Sony – PS2

Rozmiar Kolosów, z którymi walczy bohater, naprawdę robi wrażenie. Ogromne! Oto pierwsza gra, w której nie walczymy z małymi potworami, a wyłącznie z wielkimi bossami. Jeden z niewielu tytułów, gdzie pustka i cisza budują nastrój. Kolosy zbierają obłędne oceny – mało znamy osób, które im nie uległy.




## DIRGE OF CERBERUS: FINAL FANTASY VII

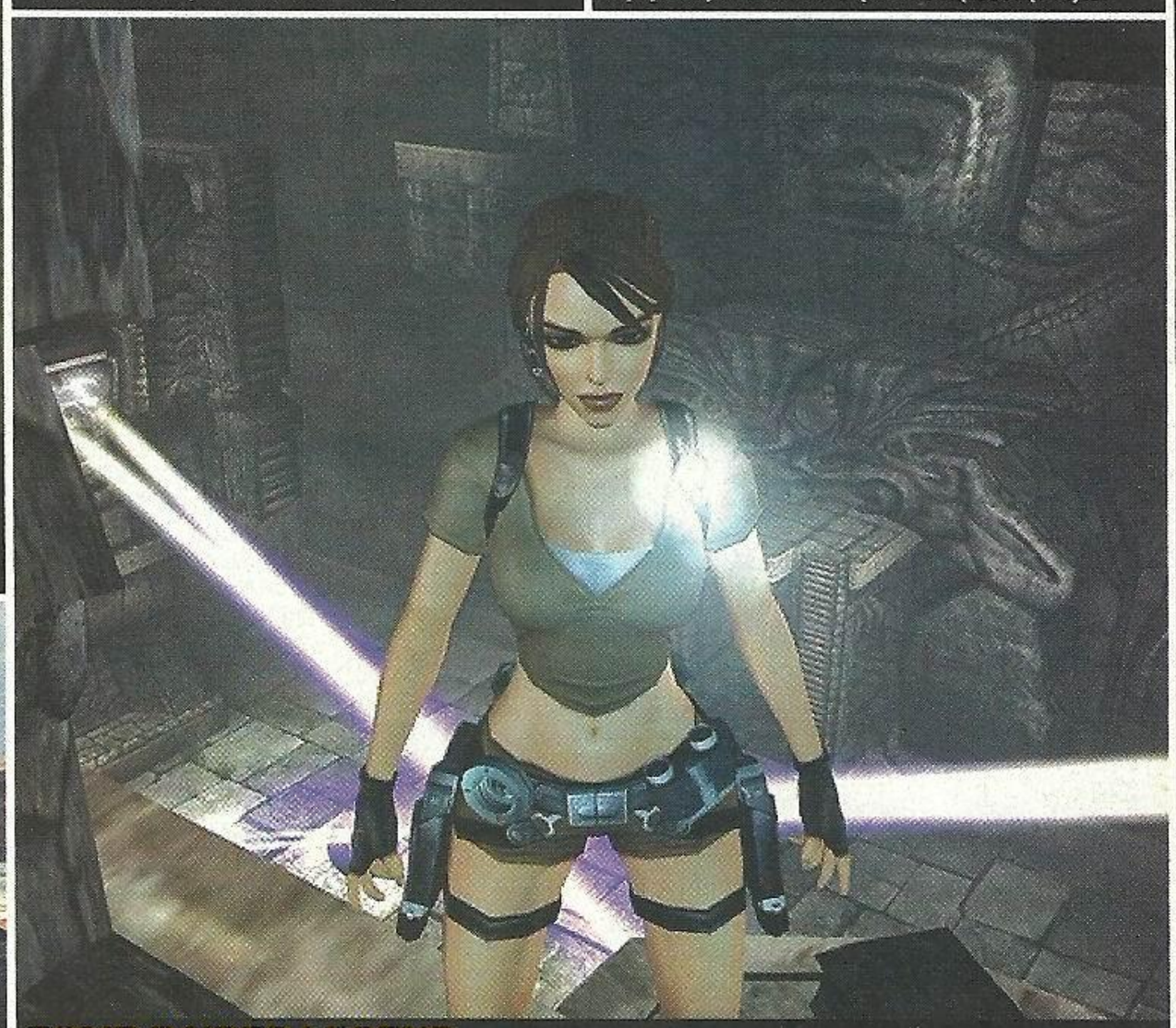
Square Enix – PS2

Tym razem do gry wchodzi Vincent, zaś Dirge of Cerberus będzie strzelanką fpp w świecie FFVII. Gra rzuci trochę światła na kilka tajemnic.

## BLACK BUCCANEER

Widescreen Games – PS2

Widzicie typa po prawej? To Francis, facet, który macha mieczem, zabija małpy, a w sytuacjach kryzysowych zmienia się w wielką bestię. I tyle.



## TOMB RAIDER LEGEND

Eidos Interactive – PS2, Xbox

Lara ma szansę odzyskać dawny czar. Ilekroć producent częstuje nas nowymi screenami, odnosimy wrażenie, że gra coraz bardziej nabiera klimatu pierwszej części. Nowa przygoda rozegra się w zapomnianych przez ludzi ruinach i opuszczonych grobowcach, a więc tam, gdzie wszyscy lubimy.

## JUST CAUSE

Eidos Interactive – PS2, Xbox

Rico Rodriguez to młody agent CIA, który postara się obalić skorumpowany rząd San Esperito. Tysiąc mil kwadratowych do zwiedzenia.

## STARSHIP TROOPERS

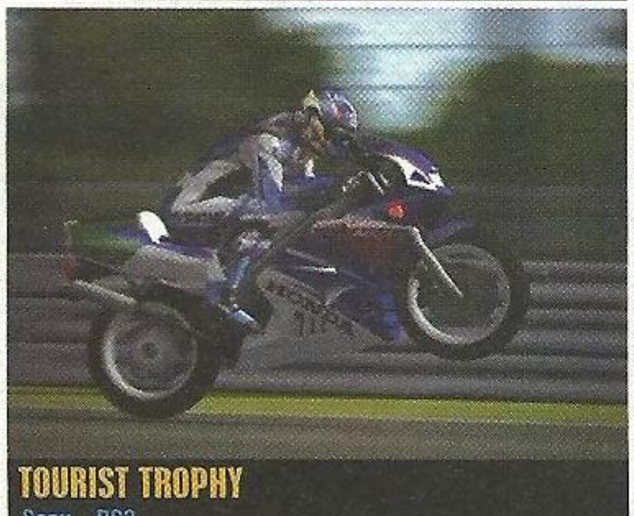
Empire Interactive – PS2, Xbox, GCN

Jeden z najlepszych filmów Paula Verhoevena doczeka się strzelanki FPP. Jak członek oddziału Roughnecks poczęstujemy ołowiem tysiące robali!

## WILD ARMs 4

Sony – PS2

Obstawiamy, że bohater gry, niejaki Jude Maverick nie dobił dziesięciu lat. Czeka go jednak misja ratowania świata przed najeźdźcami z nieba.



## TOURIST TROPHY

Sony – PS2

Jeśli ta gra choć w połowie będzie tak rozbudowana jak (nie przymierzając) Gran Turismo 4, dostaniemy króla motocyklowych racerów.

## FRONT MISSION 5: SCARS OF WAR

Square Enix – PS2

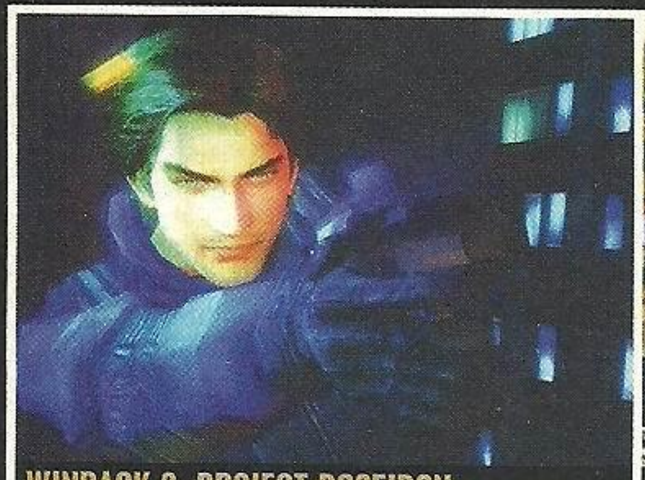
Dacie wiarę, że piąta część wojennej gry RPG powstaje z okazji dziesięciolecia serii? Nie ma rady, ponownie siądziemy za sterami mechów.

## DEVIL KINGS

Capcom – PS2

Ach, Capcom! Człowiek przeciwko armiom. Jeden miecz kontra tysiące mieczy. Zabawy będzie tu pod dostatkiem. Zapowiedź w numerze!

# CO NAS CZEKA W 2006 ROKU



## WINBACK 2: PROJECT POSEIDON

Koei – PS2, Xbox

■ Craig Contrell, Mia Cabrera i Nick Bruno – te trzy meganazwiska to lista bohaterów nowego Winbacka – taktycznej skradanki od KOEI.

## KING OF FIGHTERS: MAXIMUM IMPACT 2

SNK Playmore – PS2, Xbox

■ Nowe postacie, świeży scenariusz i piękne (podobno), animowane wstawki mają być domeną kolejnego trójwymiarowego King of Fighters.

## PRO EVOLUTION SOCCER MANAGEMENT

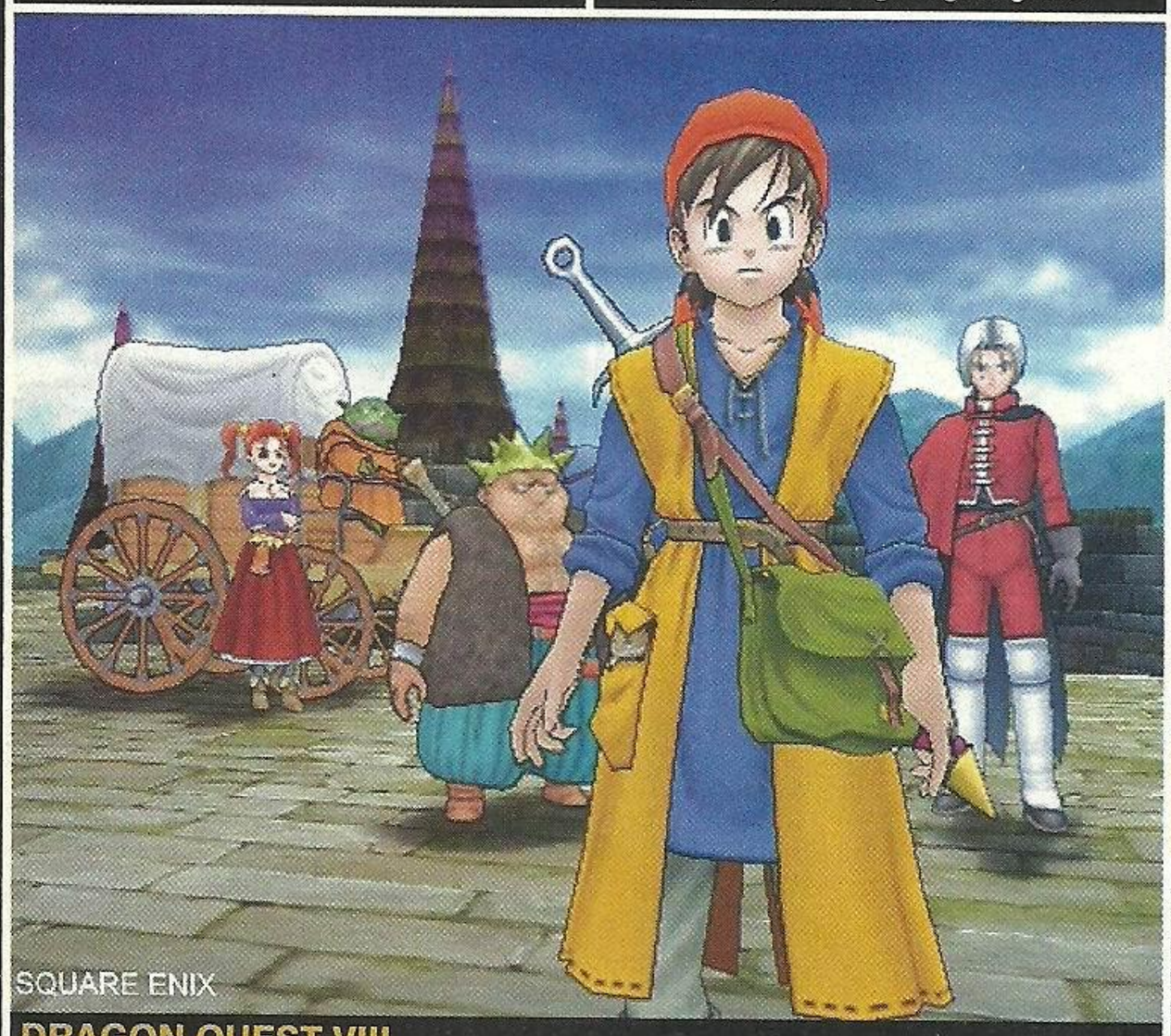
Konami – PS2

■ Oto szansa, aby zagrać w Pro Evo z nieco innej strony. Przed Wami kariera menedżera, a co za tym idzie – wybór składów, transfery zawodników...

## VIEWTIFUL JOE: RED HOT RUMBLE

Capcom – GCN

■ VJ:RHR nie jest kolejną przygodą Joe'ego w świecie filmu. Szalony mikrus bierze udział w ogromnym turnieju, gdzie każdy bije każdego!



## DRAGON QUEST VIII

Square Enix – PS2

■ Obłędna sprzedaż Dragon Quest VIII w samej tylko Japonii skusiła Square Enix, aby grę wypchnąć na świat. W nowej zabawce od kwadratowych nie brakuje fajnych patentów. W trakcie walki można na przykład przejmować potwory, a następnie wykorzystywać ich unikalne zdolności dla własnych celów.

## STUBBS THE ZOMBIE

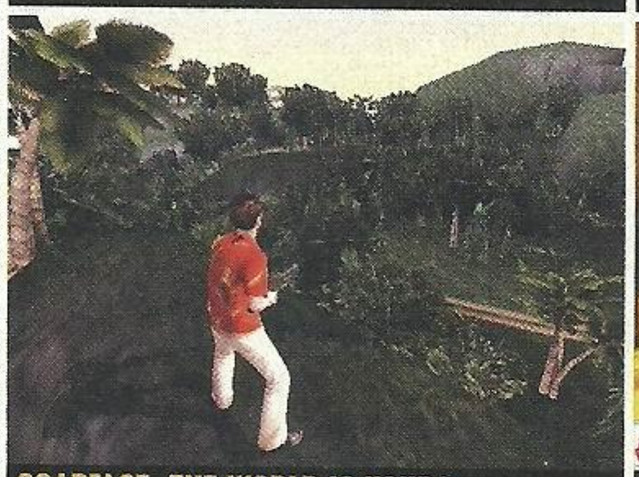
Aspyr – PS2

■ Byli członkowie Bungie są już znudzeni schematami. Wynikiem ich znudzenia jest Stubbs, gra w której siejemy spustoszenie zombiakiem!

## DUCATI WORLD CHAMPIONSHIP

Artematica – Xbox

■ Niewiele wiadomo o Ducati World Championship poza faktem, że w ogóle powstaje. Dobrych motoracerów nie ma wcale tak dużo.



## SCARFACE: THE WORLD IS YOURS

Vivendi – PS2

■ Spryciarze z tych twórców gier. Nawet martwego Tony'ego Montanę potrafią ożywić i wprowadzić do gry. Chętni do budowania imperium kokainowego?

## SUIKODEN TACTICS

Konami – PS2

■ Konami pragnie ożywić skostniały rynek gier RPG, a to poprzez wprowadzenie do zabawy elementów symulacji i strategii. Jaki będzie wynik?

## SIXGUN

BattleBorne – PS2, Xbox

■ Gunslinger to mała grupka żołnierzy, której rząd używa zawsze, kiedy dyplomacja nie przynosi rezultatów. Co powiecie na 15 godzinny etat?

## SOCOM U.S. NAVY SEALS 3

Sony – PS2

■ Rozbudowany tryb dla samotnego gracza, 32 osoby jednocześnie w multi, a do tego wozy bojowe. Czy można chcieć więcej?

## CURIOUS GEORGE

Namco – PS2, Xbox, GCN

■ George jest małpą i jednocześnie bohaterem wielu książek dla amerykańskich maluchów. Głównie one ucieszą się z nadchodzącej gry tpp.

## SENSIBLE SOCCER

Codemasters – PS2, Xbox

■ Jon Hare, twórca kultowego Sensible Soccer maczał będzie swe paluchy w nadchodzącym remake'u 3D! Pamiętacie oryginał na Amigę?!

## WIĘCEJ I WIĘCEJ, BO CIĄGLE NAM MAŁO...

■ Dwie nowe pozycje czerpiące z mitologii Lovecrafta – Call of Cthulhu: Destiny's End (horror a la Resident Evil 4 na PS2) oraz Call of Cthulhu: Tainted Legacy (PS2 i Xbox). ■ Empire Interactive wypluje wreszcie symulator lotniskowca Battlestations: Midway (PS2, Xbox), a także wyda sequel fajowego racera Flatout 2 (PS2, Xbox). ■ Zapowiedziano również strzelaninę fpp Cold WInter 2 (PS2). ■ Z kolei Criterion – twórcy Burnouta – na razie milczą na temat swojego nowego wyścigu Dust Storm (PS2, Xbox) ■ Ciekawe, co SEGA zrobi z John Woo: The Game (PS2, Xbox). ■ Zapowiedziano również gry na podstawie kultowych filmów: Dirty Harry (PS2, Xbox) oraz Reservoir Dogs (PS2, Xbox). ■ Activision szykuje kosza Street Hoops 2 (PS2, Xbox, GCN) ■ Electronic Arts smaży erpega na licencji Lord of the Rings jeszcze na tę generację. ■ Kolejne kolekcje staroci wydadzą Tecmo, SNK, Capcom i Midway ■ Zapowiedziano też wstępnie Total Overdose 2 (PS2), którą to grę wyda Eidos. ■ Fani erpegów Nippon Ichi z pewnością ucieszą się z Disgaea 2 (PS2). ■ PlayLogic Interactive szykuje shootera fpp z nutką SF – Gene Troopers (PS2). ■ Konami nie ukrywa, że zamierza wydać bijatykę na wesoło Xiaolin Showdown (PS2). ■ Atari i Melbourne House planują też rozwinąć serię Transformers oferując sequel (PS2). ■ Dla odmiany THQ i Volition przymierzają się do kontynuacji swojego hitu The Punisher (PS2, Xbox). ■ Midway wyda wrestling TNA Impact: Total Nonstop Action (PS2, Xbox). ■ Empire Interactive zamierza eksploatować licencję Starsky & Hutch w sequelu (PS2, Xbox). ■ Spodziewamy się także shootera fpp Citizen Zero (Xbox), który powstaje w firmie Micro Forte. ■ Nie do końca wiadomo jak przebiega konwersja z peceta shootera Breed (Xbox). ■ Być może pojawią się również nowe informacje o sieciowej strzelaninie Konami Apocalyptica (Xbox). ■ A co z kolejną grą w serii Close Combat? Zatytułowana Close Combat: Red Phoenix ma ukazać się w 2006 roku (Xbox). ■ Prawie zapomnieliśmy o jeszcze jednej licencji Eidosa, w której wystąpi sam Nieśmiertelny. Gra Highlander (PS2, Xbox) zmierza na konsole. ■ Być może wreszcie także pojawi się jakieś konkretne info o Nightmare Creatures 3 (PS2, Xbox), do którego prawa po bankructwie Kalisto kupił Ubisoft. ■ Pamiętacie informacje o Mettalice w grze video? Mettalica: The Game (PS2, Xbox) ma ukazać się dzięki Vivendi Interactive. ■ Jaws Unleashed (PS2, Xbox), czyli przygody rekina ludojada również spadły na 2006 rok. ■ Będzie także klasyczna przygodówka Dreamfall: The Longest Journey (Xbox) ■ Pocieszny pożeracz kropek wskoczy za stery karta w Pac-Man World Rally (PS2, Xbox. GCN). ■ Invasion (Xbox) to z kolei rycerska sieka połączona z przygodówką. ■ Spodziewamy się także wielu innych pozycji, które zostaną zapowiedziane na początku 2006 roku.

# THE WARRIORS

## JUŻ W SKLEPACH

WWW.ROCKSTARGAMES.COM/THEWARRIORS

18+ www.pegi.info

A VIACOM COMPANY

PlayStation 2

XBOX

The R* logo is a trademark and/or registered trademark of Take-Two Interactive Software. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or in other countries and under license from Microsoft. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. The Warriors ® & © 2005 Paramount Pictures. All Rights Reserved.

# RECENZJE

Wystawiamy oceny najnowszym produkcjom

## RECENZENCI W GRUDNU

### GUEST STARRING: WROG

**BANAN**
Banan przez prawie miesiąc ukrywał się w cieniu takiego jednego kolosa, ale w końcu go stamtąd zręcznie wywabiliśmy perspektywą zrecenzowania gry BUZZ: Muzyczny Quiz, która to kręci go po prostu niesłychanie.

**BLIZZARD BEAST**
Blizz najpierw zakochał się w We Love Katamari, potem (pewnie jego dziadek w Wehrmachcie nie służył), strzelał do hitlerowców w Call of Duty 2: BRO, a na koniec trochę się powozil w WRC: Rally Evolved i NFS: Most Wanted.

**KAXI**
Hmm... Kaxi nadal nie może doczekać się jakiegoś „exclusiva" na GCN (może Geist go w końcu uratuje), więc wszystkie siły poświęca Dual Screenowi – tym razem dostał rewelacyjne Meteos oraz nie słabsze Advance Wars Dual Strike.

**MATT**
Z rozmachem tnie przez gatunki – shootery (Gun i Doom 3: ROE), skejtówki (Tony Hawk's AW), niegdyś platformówki (Ratchet: Gladiator), racery (NFS Most Wanted 5-0-1) i strategie RPG – Lord of the Rings: Tactics. A to nadal nie wszystko!

**MARCELLUS**
L.A. Rush to przy NFS: Most Wanted gniot, którego warto potraktować tak, jak chłopaki z nowojorskich gangów traktują wszystkich swoich przeciwników – baseballem, z kopa, tulipanem... Oj, za dużo było The Warriors, za dużo...

**MIELU**
Wiedzieliśmy, że tak będzie! Mielu już tęskni za crapami... Nic dziwnego jednak, gdy gra się w tak przeciętne gry, jak Cold War, Crash Tag Team Racing, czy Castlevania, to tęskni się, za czymś na czym można by się porządnie wyżyć...



**GRABARZ**
Grabarz w swoich klimatach – Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth, to dla takiego fana Lovecratfa czysta przyjemność obcowania z mackami i śluzem przedwiecznych. A dla odprężenia odnalazł „Zaginione rozdziały" Fable.

**GULASH**
„Dżizaz krajst, zabierzcie mu mikrofon! Pracować się nie da..." Nie ma co się dziwić – przy Papa Dance każdy by się zbuntował, nawet spokojny Matt, któremu wyrwały się te słowa, gdy Gulash testował polską edycję SingStar '80s. Jego pech...

**QOORA**
Podstępem wyrwał do recenzji King Konga, a potem powtórzył sztuczkę z odwracaniem uwagi, by położyć swe łapy na Prince of Persia: TTT. Za karę Marcel nakazał mu zrobienie opisu do przygód Księcia. Może to go nauczy „szacunu"!

## JAK OCENIAMY GRY?

Różnie. Każdy autor ma swoje preferencje, ulubiony gatunek gier, serie czy tytuły. Osobno oceniamy grafikę, dźwięk i miodność, czyli przyjemność płynącą z zabawy. Jednak wspólnym i najważniejszym kryterium przy ocenianiu gier w Neo Plus jest pytanie: czy zapłaciłbym za tę grę?. Tak się bowiem składa, że gry konsolowe nie rosną na drzewach i nie dostaniesz trzech za darmo kupując kolorowy magazyn. To najczęściej wydane dwie stówki. Na nic wysokie oceny cząstkowe, jeśli autor uzna, że danej gry po prostu nie warto kupić.

| | |
|---|---|
| 0-1 | Najgorsza rzecz, jaka może przytrafić się recenzentowi. |
| 1-2 | Ocena zarezerowowana dla gier firmy Midas. Crap. |
| 2-3 | Bardzo słabo. Odrzut, który przypadkiem trafił na rynek. |
| 3-4 | Jest źle, ale to jeszcze nie poziom Midasów. |
| 4-5 | Gra, która w założeniach miała być przeciętna. Zonk. |
| 5-6 | Przeciętniak - Nie wnosi nic do tematu. Można zagrac. |
| 6-7 | Poprawne rzemiosło, bądź zbugowany pseudo-hit. |
| 7-8 | Dobra rzecz. Coś nie zagrało, żeby była bardzo dobra. |
| 8-9 | Bardzo dobra pozycja, nie rozczarujecie się. |
| 9-10 | Doskonała gra. Warto kupić, warto zagrać. |
| 10 | Doskonała, a w dodatku przełomowa. Prawdziwa perełka. |

# CASTLEVANIA CURSE OF DARKNESS

Zauważyliście, że od pewnego czasu bohaterowie serii Castlevania mają długie, białe włosy? Tak właśnie wyglądał Adrian Fahrenheit, czyli Alucard (przeczytajcie od tyłu) z Symphony of the Night – jednej z najlepszych części sagi – i być może uznano, że skopiowanie jego stylu w kolejnych odsłonach zapewni im sukces. Niestety, prócz wiary w przesądy potrzeba jeszcze odrobiny zdolności, żeby tego dokonać, a tych zdaje się komuś w Konami brakować, co widać na przykładzie **Castlevania: Curse of Darkness** będącej nudnym, brzydkim i przez długi czas łatwym slasherkiem.

### →I PIĘKNY I BESTIE

Bohaterem jest oczywiście białowłosy młodzian o imieniu Hector, ale nie należy on do rodu Belmontów, i jak się okazuje, wcale nie ma zamiaru polować na Draculę, któremu jeszcze do niedawna służył. Starszy pan zszedł był jakiś czas temu, ale Valachia ciągle jest nękana atakami przerażających stworów. W jakiś sposób jest z nimi powiązany niejaki Isaac, dawny kumpel Hectora, który najwyraźniej nie mogąc się pogodzić z tym, że jego przyjaciel porzucił swego pana i zrezygnował z używania mrocznych mocy pozwalających przywołać demony, postanowił spłatać mu psikusa. Zabił mu więc dziewczynę, wiedząc że Hector będzie chciał zemsty, a żeby móc jej dokonać, jeszcze raz skorzysta z porzuconych mocy.

Faktycznie, tak właśnie się staje, dzięki czemu w trakcie zabawy można przywołać różnych pomocników – trzeba tylko ich wcześniej zdobyć. Każdy ze stworów jest opisany kilkoma statystykami i, podobnie jak bohater, rozwija się podczas gry otrzymując nowe moce, które mogą się przydać zarówno podczas walk (maleńka „wróżka" chętnie wyleczy rany), jak również przy zdobywaniu przedmiotów umieszczonych w niedostępnych wcześniej miejscach. Niezłym patentem jest rozwój tych postaci – w zależności od typu broni, jakim walczy Hector, z pokonanych wypadają różne kryształy, które należy zbierać, by pomocnicy zmienili swoją formę. Pomysł jest ciekawy i można próbować bawić się w szukanie najlepszej formy danego stwora, tylko szkoda, że są one takie zupełnie bezpłciowe i nie wzbudzają sympatii. Na dodatek nie giną, a jedynie na jakiś czas „zawieszają" swoje usługi w momencie, gdy utracą wszystkie punkty życia. Wystarczy później podnieść energię, która wypada z pokonanych przeciwników, albo wejść do save pointu, gdzie zdrowie jest automatycznie reperowane i już są gotowe do walki. Tak naprawdę, to jedyne na co trzeba zwracać uwagę przy korzystaniu z usług demonów, to fakt, że punkty życia tracą nie tylko w wyniku obrażeń, ale też podczas używania swoich mocy. Dlatego też polecam ograniczenie im swobody podejmowania decyzji – lepiej samemu zdecydować, kiedy mają odpalić którąś ze zdolności, niż zdawać się na SI lubującą się w używaniu ich w każdym możliwym momencie.

### →I PROSTOTA CZY ŁATWIZNA?

Właściwie to i prostota i łatwizna. Pierwsze określenie tyczy się niezbyt wysokiego poziomu trudności (ok, przyznaję, pod koniec robi się trochę ciężej), a drugie jest krytyką autorów, którzy ułatwili sobie życie wrzucając do gry kilka rodzajów przeciwników przewalających się nieustannie aż do samego jej końca oraz ograniczając zróżnicowanie poziomów do absolutnego minimum. Nie sądzę, by spodobała się komukolwiek wizja biegania przez dwadzieścia minut przez identyczne korytarze, które nie dość, że są brzydko wykonane, to jeszcze ograniczono w nich widoczność. Demoniczna mgła zasłaniająca drzwi znajdujące się zaledwie dziesięć metrów przed bohaterem pojawia się tu dość często. Właściwie to warto włączyć przygody Dante i zobaczyć, jaka przepaść dzieli Capcom i Konami jeśli chodzi o tego typu gry. Szybką, dynamiczną akcję, bajeczną grafikę i niesamowite projekty postaci i miejscówek z DMC3 zastąpiono nudą, brzydotą i monotonią. Szybko odechciewa się biegać po ciągle tak samo wyglądających ciasnych korytarzach i niby otwartych terenach Valachii. A jeszcze bardziej zniechęca fakt, że w kółko tłucze się kościotrupy, pieski i ożywione zbroje. Takich przeciwników, to ja z miłą chęcią powyrzynam w grach typu Ys (nie jest to żadna obraza tej świetnej serii – po prostu oni tam najlepiej pasują), ale nie tutaj. I nie przez dwanaście godzin.

### →I BRAĆ ZA DYCHĘ

Na szczęście same walki aż tak nudne nie są. Raz, że ma się całkiem spore możliwości tworzenia nowych broni, przez co Hector może korzystać co chwila z innej (ogromnych toporów, małych poręcznych mieczy, czy też włóczni), a dwa, że przeciwnicy atakują w dużych grupkach, więc przynajmniej trup ściele się gęsto.

Jednak w sumie Curse of Darkness jest grą średnio udaną, a ocenę nieco windują takie elementy jak bardzo przyjemny i klimatyczny soundtrack (miks gitar, klawiszy i organów wpada w ucho) oraz możliwości zabawy w tworzenie nowych broni i rozwój pomocników. Podoba mi się też fakt, że scenki przerywnikowe wyglądają jak żywcem przeniesione ze sztuk teatralnych. Dotyczy to zarówno sposobu wypowiadania kwestii, jak i zachowania postaci. Jak chcecie, to sami zobaczcie o czym mówię, ale tylko jeśli możecie tę grę wypożyczyć.

**Mielu** ■ ■

**PS2 | Xbox**

Gorąco polecam... DMC3!

- **Wydawca:** Konami
- **Producent:** KTYO
- **Liczba graczy:** 1

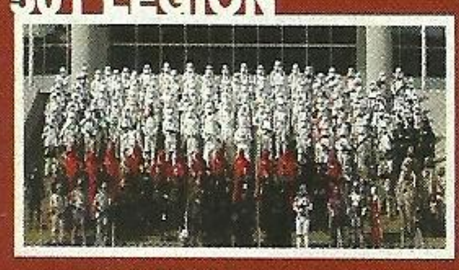
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

**6.5**

http://www.konami.com/gs/officialsites/castlevania/

- **Dobre:** Obsługa do 24 graczy online z dużą ilością map i pojazdów.
- **Złe:** Monotonia w rozgrywce i mało zmian w porównaniu do jedynki. Długie loadingi w multiplayerze.
- **Brzydkie:** Przy dużej ilości graczy w multi gra lubi sobie trochę chrupnąć i przylagować.

## 501 LEGION



Z ciekawości szukałem informacji o słynnym 501 Legionie tak mocno wspierającym Dartha Vadera w jego misji zdławienia Rebelii i przypadkiem natknąłem się na stronę internetową organizacji zrzeszającej zagorzałych maniaków filmu, którzy lubią przebierać się i paradować na różnego rodzaju zjazdach czy okolicznościowych imprezach. Obecnie w szeregach 501 Legionu znajduje się ponad 2 500 osób rozsianych po 21 krajach świata. Jeśli masz zbliżone upodobania, to powinieneś jak najszybciej zajrzeć na [http://www.501st.com].

# STAR WARS BATTLEFRONT II

## REBELIANCKIE SZUMOWINY VS. ARMIA KLONÓW

Podobnie jak pierwowzór, sequel stworzony został z myślą o multiplayerze i ogromnych sieciowych potyczkach, przez co tryb dla pojedynczego gracza traci na wartości. Sytuację poprawia nieco nowa kampania Rise of the Empire, która prowadzi nas przez dzieje legendarnego 501 Legionu. Dla tych, którym ta nazwa niewiele mówi wspomnę, że to oddział klonów stający się wraz z rozwojem sytuacji elitarną jednostką pod dowództwem samego Dartha Vadera. Misje przedstawiają wydarzenia od Wojny Klonów do okresu Rebelii (walczymy zatem zarówno w służbie dobra, jak i zła), zaś narracja jest prowadzona przez jednego z członków Legionu.

Otrzymujemy również nieco odświeżony tryb Galactic Conquest, gdzie zadaniem gracza, tak jak poprzednio, jest podbijanie kolejnych planet, a do opanowania są całe cztery galaktyki. Poruszamy się w sposób turowy, prowadząc mordercze walki z innymi nacjami na powierzchni planet oraz w przestrzeni kosmicznej nad nimi. Za wygrane dostajemy kredyty, które można wydawać na rekrutowanie nowych jednostek i ulepszanie uzbrojenia. Niestety, już po chwili miałem wrażenie powtarzania ciągle tych samych czynności. Schematyczność tego trybu na dłuższą metę zwyczajnie nuży.

Sprawę pogarsza słaba sztuczna inteligencja wrogów, którym dość często zdarza się popełniać idiotyczne błędy. Przypomina mi się sytuacja, w której bezproblemowo omijałem przeciwników po wylądowaniu na ich okręcie. Skakałem obok nich, nie marnując czasu oraz energii na strzelanie i rzucałem bomby niszcząc kolejno różne elementy ich latającej bazy. Nawet nie starali się mi jakoś w znaczący sposób przeszkadzać, co wyglądało bardzo komicznie. Lub żałośnie. Jak kto woli.

Nie polecam tej pozycji osobom skupiającym się wyłącznie na trybie dla pojedynczego gracza. Gra jest krótka i łatwa, a monotonia spowoduje, że szybko rzucicie ją w kąt i prawdopodobnie nigdy do niej nie wrócicie.

### →I WALCZ Z ŻYWYMI

Głównym daniem pierwszego Battlefronta był tryb online i to się w „dwójce" nie zmieniło. Wersja stworzona dla posiadaczy PlayStation 2 wspiera teraz do 24 graczy bawiących się jednocześnie. Niestety gra na większą skalę, gdy w sieci szaleje maksymalna liczba graczy, często potrafi przyciąć, a w rogu ekranu, nie wiedzieć czemu, pojawia się ikonka o problemach z połączeniem. Nie jest to wina polskich łącz, bo mają z tym kłopot gwiezdni sieciowcy z różnych krajów, wyposażeni w superszybkie łącza internetowe.

Battlefront nadal ma podział na klasy postaci, dzięki czemu możemy szkolić się w konkretnym stylu walki. Nowością jest jednak możliwość zagrania jako bohater, czyli na przykład rycerz Jedi. Na początku walki na danej mapie postacie należące do tej klasy są zablokowane, do czasu, gdy któryś z graczy zdobędzie określoną liczbę punktów. Niestety w bohatera może się wcielić tylko jedna osoba po każdej z walczących stron. Najczęściej jest to najlepszy wymiatacz, który jak już dorwie się do ukrytego zawodnika, to długo go nie wypuści. Zrobi jednak przy okazji trochę porządku w szeregach wroga.

Co takiego wspaniałego mają w sobie bohaterowie? Są to przede wszystkim postacie wyposażone w miecze świetlne i specjalne umiejętności. Wcielić się można między innymi w Vadera, Luke'a Skywalkera, Yodę. Herosi najlepiej sprawdzają się w zamkniętych pomieszczeniach, gdzie ich mieczyki stanowią broń nie do zatrzymania. Na otwartych mapach zmieniają się jednak w dość łatwy cel. Niektórzy z nich mogą wykorzystywać Moc i przyciągać do siebie lub odpychać przeciwników.

W Battlefront II znalazły się armie i pojazdy zarówno z czasów Wojen Klonów, jak i Rebelii.

### →I NOWOŚCI I ATUTY

Kolejnym dodatkiem są poziomy, na których rozgrywamy walki powietrzne. Decydujemy czy chcemy być pilotem, czy może zwykłym piechurem, potem wybieramy z całej gamy statków powietrznych i lecimy siać zniszczenie nad jedną z planet. Wrogie okręty możemy niszczyć zarówno z zewnątrz, jak i od wewnątrz. W tym drugim wypadku robimy desant np. na Star Destroyera i już od środka demolujemy najistotniejsze elementy. Ba! Na wrogim okręcie można nawet stworzyć punkt respawnowania – wystarczy władować się na lądowisko większej jednostki powolnym transportowcem z załogą na pokładzie.

Dużym atutem gry jest spora ilość bardzo zróżnicowanych map oraz pojazdów. Tych drugich jest po prostu mnóstwo: małe, duże, kroczące i latające. Przydają się na polu bitwy i sprawiają, że szybko przenosimy się do samego centrum starć. Podobnie jest z trybami rozgrywki. Można pobawić się w zwykłym Deathmatchu, w Capture The Flag, Assault, Conquest i kilku innych trybach znanych bardzo dobrze z sieciowych strzelanek.

Gra oczywiście obsługuje komunikację głosową, co już jest standardem w online'owych strzelaninach. Warto jednak wspomnieć, że developer na PS2 skorzystał z metody tzw. wolnych headsetów. Na Xbox Live jest to regułą, na PlayStation 2 niestety rzadkością. Polega ona na tym, że nie trzeba nic wciskać żeby coś powiedzieć – mikrofon jest włączony cały czas. Szkoda tylko, że osoby, które spotykałem na swojej drodze, jakoś nie miały ochoty zabierać głosu, lub w ogóle nie miały słuchawki. Dobrze, że przynajmniej podczas walk towarzyszą nam znane motywy muzyczne z filmowych wersji Gwiezdnych Wojen, które tworzą świetny, podniosły nastrój. Ciszy i samych odgłosów walki nikt by chyba nie zniósł.

### →I DEJA VU?

Po rozegraniu kilkudziesięciu pojedynków w sieci i przebiciu się przez jednoosobowe kampanie pozostał mi jednak spory niedosyt. Przeprowadzono stanowczo za mało zmian w stosunku do pierwszej części Battlefronta. Wprowadzenie nowej klasy postaci oraz walk powietrznych, to ciekawe dodatki, ale nie zmieniające jakoś drastycznie oblicza gry, która jest po prostu szybka, łatwa i przyjemna, ale pozbawiona jakiejś głębi.

Zabawa w multi jest interesująca, ale nie wciąga tak, jak można się tego spodziewać. Nie wyobrażam sobie grania w ten tytuł przez kilka miesięcy, tak jak to zdarza się w kultowych sieciowych strzelankach. Fani Sagi mogą jednak śmiało zainwestować, na pewno się nie zawiodą i znajdą ukryte w tej pozycji pokłady miodu.

**wrog** ■ ■

Tak, można wskoczyć do wnętrza AT-AT i roznieść w puch rebelienckie ścierwa.

PS2 | Xbox | PC

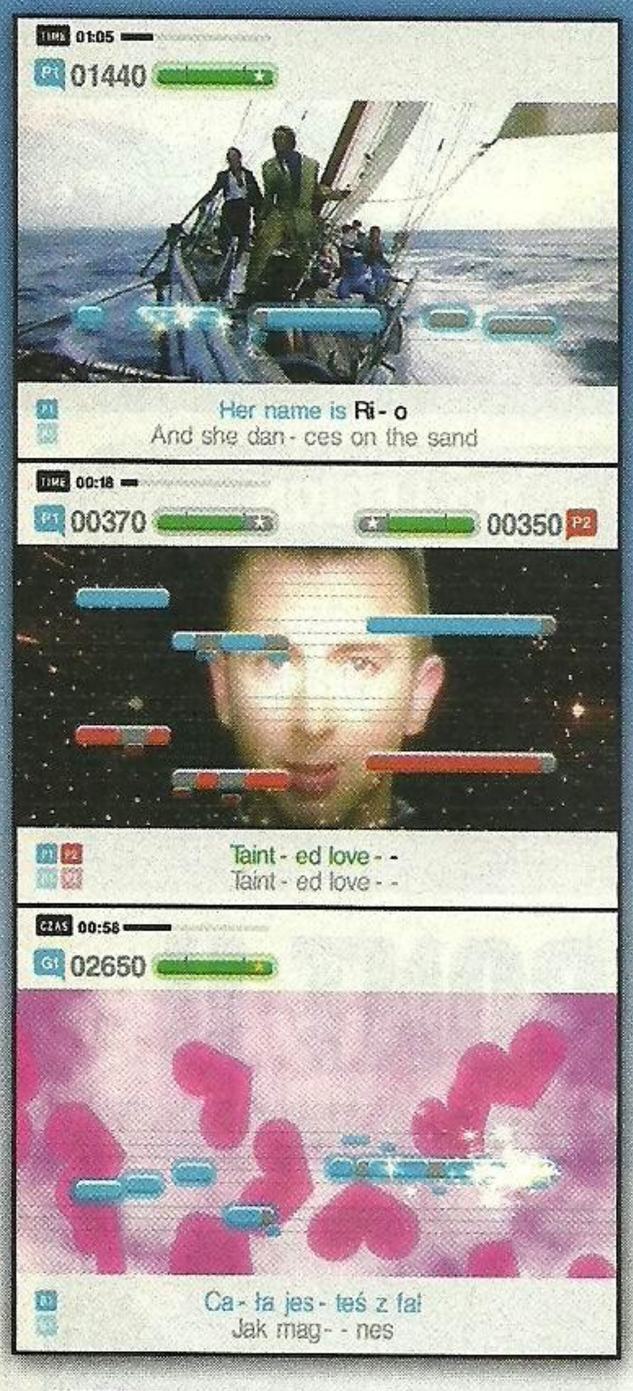
Niech Moc będzie z tą grą za dwa miesiące...

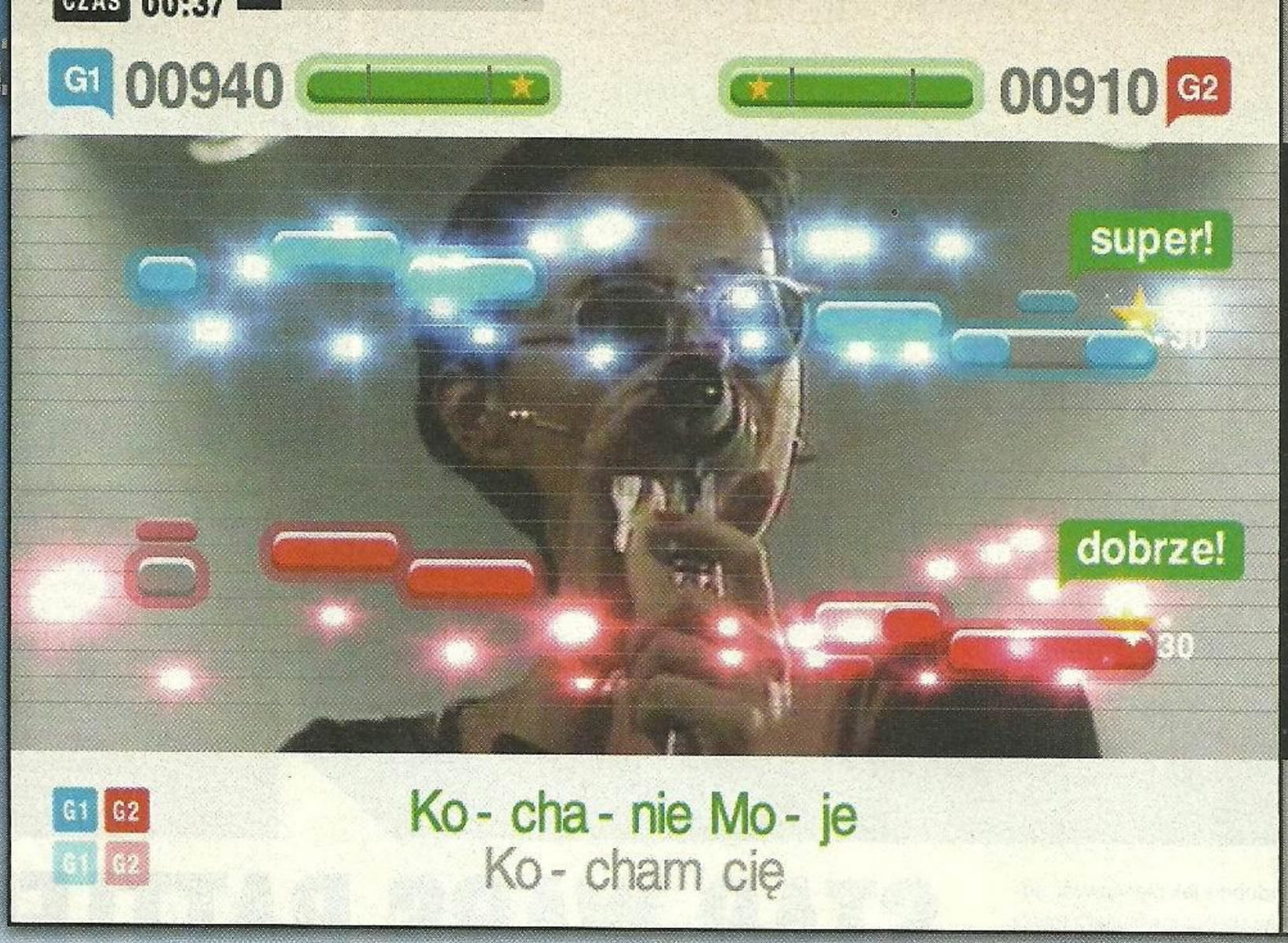
- **Wydawca:** Lucas Arts
- **Producent:** Pandemic
- **Liczba graczy:** 1 (24)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

**7.7**

http://www.lucasarts.com/games/swbattlefrontii/indexFlash.html



# SINGSTAR '80s

## TO DO NIEJ TAK PŁYNIESZ. TYLKO JEDNA NAJ. PRZEKLĘTA, SZALONA. LORELEI

Wiecie, jak jest. Paczka z dwoma mikrofonami i płytką. Albo sama płytka, jeśli ktoś wcześniej kupił już majki. Na płycie trzydzieści przebojów i pseudo-gra udająca karaoke, punktująca wykonanie danego przeboju. W pełni licencjonowane kawałki, możliwość śpiewania w duecie i rejestracji (o zgrozo) na karcie pamięci swoich „dokonań", pojedynki, zabawa w przekazywanie mikrofonu i prosta, kierowana głosem mini-gra stylizowana na Ponga. I najważniejsze – połowa utworów na płycie to polskie kawałki. Nareszcie.

### →I EJTIS

Pod względem muzycznego popu lata osiemdziesiąte to bez dwóch zdań najbardziej kiczowaty, ohydny i żałosny okres, jaki przychodzi mi do głowy. Tylko wtedy mógł powstać taki zespół jak Kajagoogoo, tylko wtedy sukces mogły odnieść Sabrina i Samantha Fox, tylko wtedy ze sceny straszył jakiś potworny, podstarzały Niemiec o pseudonimie Falco, wreszcie tylko wtedy z gościa sprzedającego rowery można było zrobić superrapera, gangstera i mistrza świata. Tak, mowa o Vanilla Ice.

Gdy pomyśleć o tym wszystkim na spokojnie, to faktycznie ubiory, uczesania, pseudonimy i utwory ówczesnych artystów powodują mdłości, ale... Problem, a właściwie jego rozwiązanie polega jednak na tym, że w SingStara nie gra się na spokojnie. I zdecydowanie nie wolno tego robić samemu, jeszcze ktoś nas zobaczy. SingStara odpala się na imprezach, spotkaniach towarzyskich, balangach, melanżach... jak kto sobie lubi nazwać piątkowy czy sobotni wieczór. Bo jakoś tak dziwnie się składa, że po kilku godzinach wszystkim na ogół znika większość zahamowań, a „ejtis", mimo swojej badziewności, okazują się spoko i zanim się człowiek obejrzy, na parkiecie wywija dwadzieścia osób w rytm, dajmy na to, Modern Talking. Tamte lata przyniosły bowiem sporą liczbę prostych, skocznych i melodyjnych przebojów, które wryły się w głowę wszystkim – choćby dlatego, że teledyski w polskiej TV puszczano raz na tydzień i każdy chłonął je w nabożnym skupieniu. Składanki z lat 80. sprzedają się mistrzowsko, masa zespołów z tamtych czasów reaktywuje się, żeby trzepnąć jeszcze parę złociaków, słowem – jest na tamtą muzykę popyt. Przyjrzymy się zawartości nowego SingStara.

### →I DAJESZ TAM

Esencja popu lat osiemdziesiątych to niewątpliwie Duran Duran czy Belinda Carlise z jej nieśmiertelnym hymnem *Heaven Is A Place On Earth*. Wokale George Michaela (czy mogę pomiziać Cię...), Culture Club (...pytką...) czy Erasure (...po szyi?) z pewnością podniosą tętno osobom o, powiedzmy, odmiennych preferencjach. Przeboje Tiny Turner, Madonny oraz Katrina and The Waves chętnie zaśpiewają rozluźnione kobiety. Dwie rapowe bitwy zaserwują wymieniony już wcześniej Vanilla Ice oraz Run DMC. Coś ambitniejszego? Zgoda, *Just Like Heaven* The Cure jest bodaj najbardziej przebojowym kawałkiem tego kultowego zespołu, niełatwo także powtórzyć wyczyn Marca Almonda w *Tainted Love*. Ale nie po to tu przyszliśmy – czas na właściwe danie, czyli nieśmiertelne polskie kawałki!

Podróż przez rodzime hity zacznijmy od słodkiego wokalu Pawła Stasiaka, który wraz z grupą Papa Dance zaśpiewa przebój *Nasz Disneyland*. To prosta i przyjemna w odbiorze muzyka, a jaka piękna i pełna walorów! Cierpiącym na niestrawność, bądź tym, których po prostu nic nie boli tak, jak życie, radzę zaserwować Budkę Suflera lub Kapitana Nemo; koniecznie wrzucając na głowę szykowny beret. Jak dane mi było zaboserwować, kobiety najczęściej wybierają kawałek Maanam, wyjącą Magłorzatę Ostrowską z Lombardem i sepleniące *Kocham cię jak Irlandię* Kobranocki. Dzieci kochają wręcz Majkę Jeżowską, zaś seniorzy rytmicznie przytupują przy utworze Wodeckiego z golasami, *Córce rybaka* zaśpiewanej z polotem przez rubasznego Rudolfa Schuberta, Sewerynie Krajewskim (dżizys!) i *Bananowym songu* grupy Vox, której członkowie śnią mi się w koszmarach razem z niemieckim wampirem Falco. Bardziej ambitni sięgną po Lady Pank i ich *Kryzysową narzeczoną* oraz Tilt. Dla każdego bez wątpienia znajdzie się coś miłego, zwłaszcza, że są tu także party-mixy łączące po kilka kawałków.

Nie wiecie jak się w to „gra"? Na ekranie przesuwa się paseczek pokazujący linię melodyczną, którą trzeba powtórzyć. Na dole pojawiają się słowa utworu, a na końcu gra ocenia nasze „osiągnięcia" i wrzuca je (bądź nie) na tablicę wyników. Koniec, kropka. Jest też możliwość podłączenia EyeToya, ale efekty, szczególnie w ciemnych pomieszczeniach, nie są specjalnie interesujące – lepiej pozostać przy teledyskach i... ich imitacjach. Imitacjach?

### →I SIWY DYM

Śledziłem historię powstawania polskiej wersji SingStara od początku i wiem, że była to prawdziwe gehenna dla ekipy koordynującej. Wszystko rozbiło się o prawa autorskie, których w latach osiemdziesiątych w Polsce praktycznie nie było, a już na pewno nie, jeśli chodzi o teledyski. Okazuje się, że ustawa wprowadzająca ochronę praw autorskich została tak skonstruowana, iż współwłaścicielami praw do teledysku nagranego w tamtym okresie jest każda osoba, która w jakikolwiek, nawet najdrobniejszy sposób przyczyniła się do jego powstania. Pan Józek, dozorca, wpuszczający ekipę filmową i zespół do hali. Pani Stenia podająca im herbatkę. Pan Gienek trzymający reflektor. Pani Rózia sprzątająca plan. Po prostu każdy. Dotarcie do wszystkich tych osób i odkupienie od nich ich „własności" naturalnie nie wchodzi w grę, stąd w polskim **SingStar '80s** mamy tylko jeden rodzimy teledysk zespołu Maanam.

Szkoda. Przecież nikt nie obraziłby się za video do utworu Zbigniewa Wodeckiego *Chałupy welcome to*, prawda? Tło w pozostałych kawałkach stanowią animacyjki, fraktale, kolorowe obrazki. Pozostała piętnastka międzynarodowych wykonawców naturalnie ma swoje teledyski, choć muszę przyznać, że od pewnego czasu patrzący w moją stronę George Michael z *Wake Me Up Before You Go-Go* na ustach budzi mój, że tak to określę, niepokój. Oczywiście jakość tych teledysków jest na ogół słaba, w końcu niektóre mają już dwa krzyżyki na karku, ale i tak jest nad wyraz spoko.

### →I BALUJ, NIE GRAJ

Osobna kwestia to wartość **SingStar '80s** jako gry video i tutaj trzeba jednak przyhamować. Przez dwa lata ukazały się aż cztery części gry, co w oczywisty sposób eliminuje możliwość wprowa-

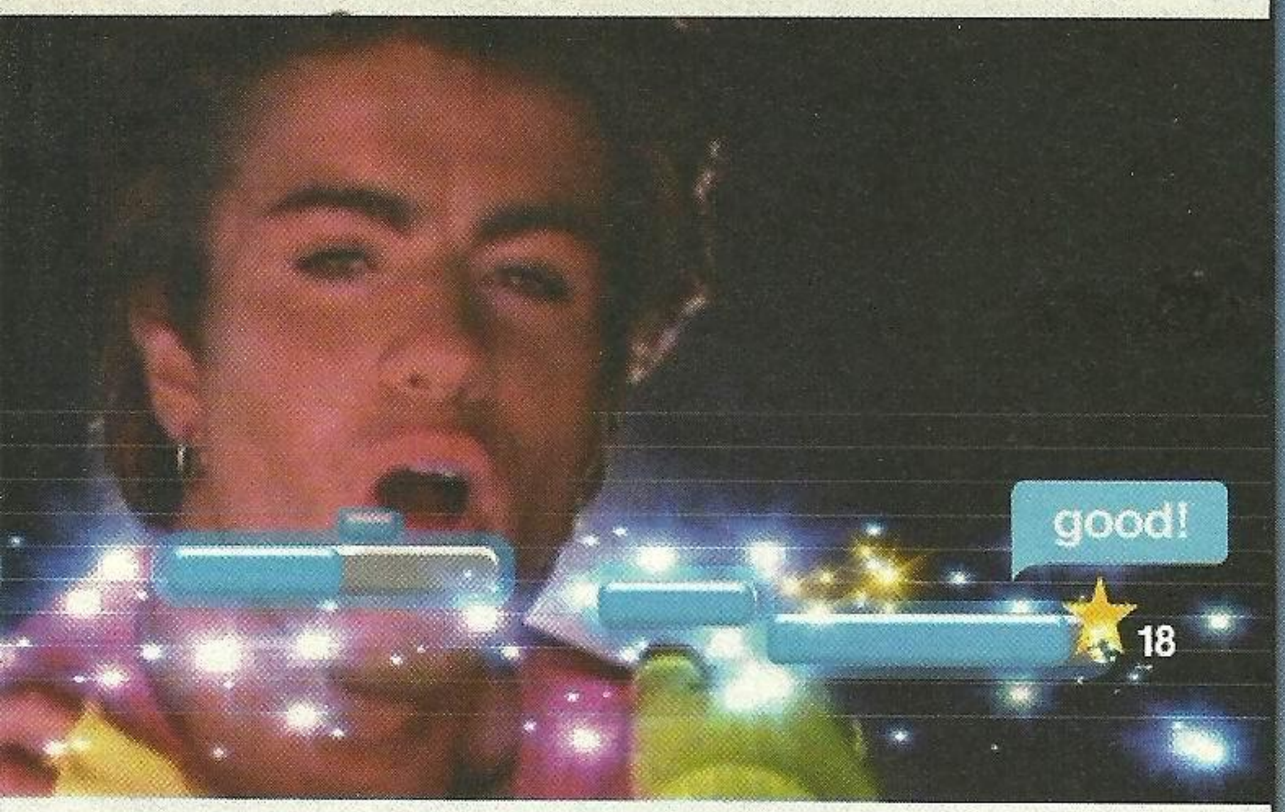
## BANANOWY SONG

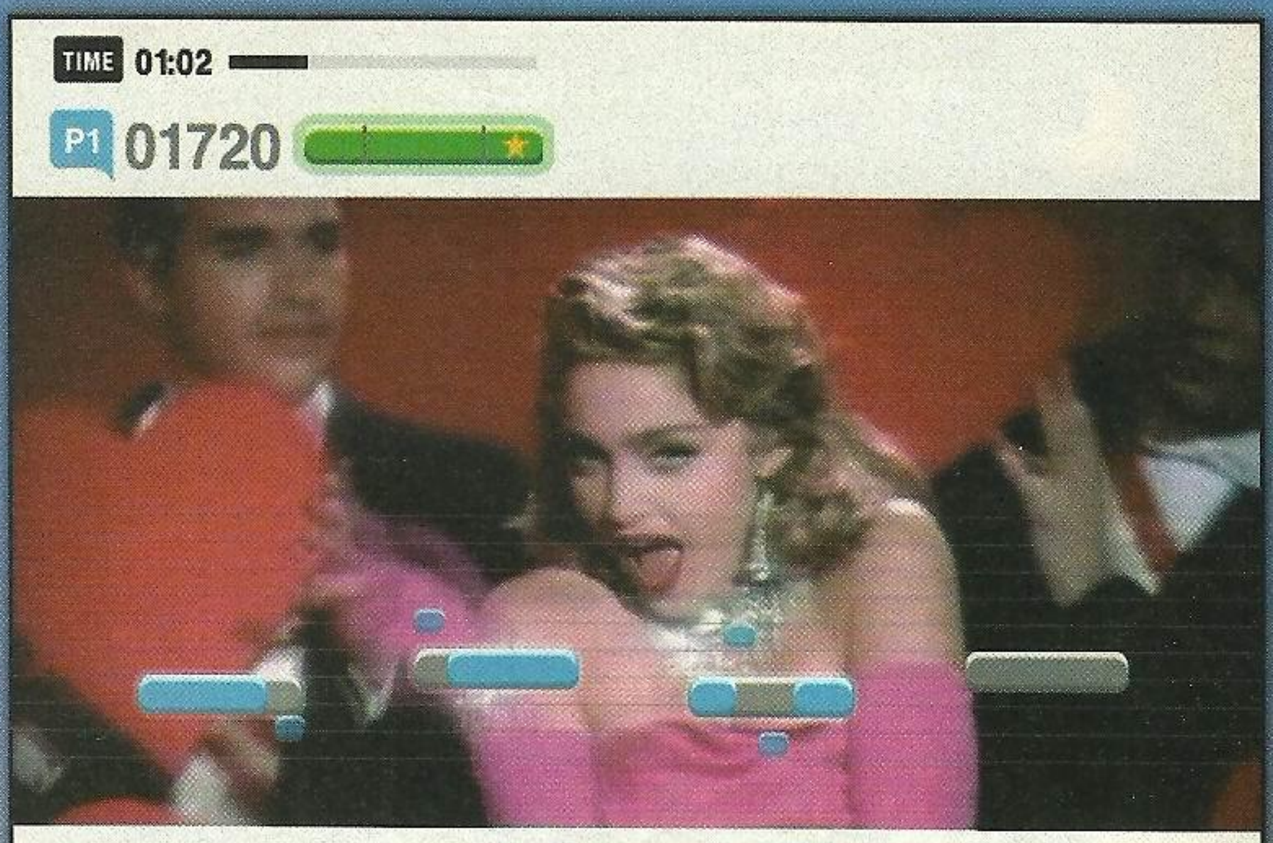
Kiedy pierwszy raz zobaczyłem dwóch kumpli, których imiona litościwie przemilczę, zziajanych, uśmiechniętych od ucha do ucha i odzianych jedynie w podkoszulki oraz bokserki, zapraszających mnie do pokoju słowami „musisz w to zagrać, jest zajebiste!", wszystko wyglądało jeszcze jak zwykłe kumpelskie spotkanie na małe Pro Evo. Gejdar milczał, a i do wyjmowania homometru nie było żadnych podstaw. Wszystkie skale jednak oszalały już w chwilę potem, kiedy zobaczyłem, że obaj, zupełnie nie zrażeni moim zdziwieniem na widok trzymanych przez nich mikrofonów, zaczynają… śpiewać. Tu wskaźnik gejdaru niepokojąco zadrżał w różowym polu...

*Careless Whispers*

Homometr eksplodował.

A ja poczułem się trochę jak w odcinku programu „What were you thinking?". A potem, nie mając już nic do stracenia, zaśpiewałem. I od tamtej pory wiem, że nie ma lepszych imprezowych party game nad SingStary. Polskie piosenki są naprawdę fachowym dodatkiem, a tajemnicę, czy *Bananowy song* znalazł się tu przypadkiem, zabiorę ze sobą do grobu.



## POLSKA PLAYLISTA

SingStar '80s ukazuje się w wielu krajach z odpowiednią dla nich zawartością – po piętnaście utworów z danego kraju i drugie tyle ze światowymi przebojami. Oto playlista polskiej wersji.

1. Papa Dance: Nasz Disneyland, 2. Tilt : Runął już ostatni mur, 3. Vox: Bananowy song, 4. Klaus Mitffoch: Jezu jak się cieszę, 5. Kapitan Nemo: Twoja Lorelei, 6. Lady Punk: Kryzysowa narzeczona, 7. Maanam: Kocham cię, kochanie moje, 8. Rudi Schubert: Córko rybaka, 9. Seweryn Krajewski: Baw mnie, 10. Budka Suflera: Za ostatni grosz, 11. Zbigniew Wodecki: Chałupy welcome to, 12. Kobranocka: Kocham cię jak Irlandię, 13. Lombard: Szklana pogoda, 14. Majka Jeżowska: A ja wolę moja mamę, 15. Belinda Carlisle: Heaven Is A Place On Earth, 16. Blondie: Atomic, 17. Culture Cub: Karma Chameleon, 18. Duran Duran: Rio, 19. Erasure: A Little Respect, 20. Europe: The Final Countdown, 21. Foreigner: I Want To Know What Love Is, 22. Frankie Goes To Hollywood: The Power Of Love, 23. Katrina And The Waves: Walking On Sunshine, 24. Madonna: Material Girl, 25. Soft Cell: Tainted Love, 26. The Cure: Just Like Heaven, 27. Tina Turner: Simply The Best, 28. Vanilla Ice: Ice Ice Baby, 29. Wham!: Wake Me Up Before You Go-Go!, 30. Run DMC: It's Tricky

## GDZIE CI CHŁOPCY?

Patrząc na tych gości trudno uwierzyć, że w latach osiemdziesiątych były to najmodniejsze kreacje i fryzury. Naprawdę, ludzie chodzili tak ubrani po ulicach. Szczytem dobrego smaku była flanelowa koszula i tak zwana „emanuelka" imitująca krawat-śledzik, mile widziane były również obcisłe kurteczki i pumpiaste spodnie. Zawrotną karierę robiły wtedy jeansy z naszywką Pyramid, czyli popularne piramidy – każdy modniś marzył dniami i nocami o takich spodniach. Ewenutalnie o jak najmocniej dekatyzowanych jeansach.

Do piramid należało wzuć czarne bądź brązowe mokasyny z frędzelkami, a do tego białe skarpetki. Jako że Polska to zimny kraj, na górę zarzucano turecki sweter w serek z wyszytym wzorkiem; były również modele rozpinane po całości. Modne były także dresy, najlepiej reprezentacji Niemiec. Kurtki, jakie noszono wtedy, dziś również stanowiłyby krzyk mody – z gniotącego się ortalionu, pełne odblaskowych naszywek, bądź jeansowe z odpinanymi rękawami. Dwa zwroty z tamtych czasów wyrażające podziw dla czyjegoś gustu: „sweterek w serek i chłopak bajerek" i „piramidy na dupce i skóra ze ściągaczem"... Jestem pełen podziwu, że ludzkość nie przestała się wtedy rozmnażać.

dzenia większych zmian czy nowych technologii, o które ta seria wręcz się prosi. Przede wszystkim brakuje porządnego kodu pozwalającego na rozpoznanie jakości śpiewu niedoszłego wokalisty – w dalszym ciągu wystarczy mruczeć albo bzyczeć w odpowiedniej tonacji, co jednak jest srogo potępiane w sesjach multiplayerowych, a granie samemu w SingStara to jak, hmmm, samogwałt. Nie mam zamiaru doszukiwać się na siłę głębi w party-game, niemniej jednak brak choćby podstawowego trybu dla pojedynczego gracza, jakiejś kariery czy czegoś w tym stylu również należy uznać za niedopracowanie. Brakuje mi także możliwości przyciszenia bądź całkowitego wyciszenia oryginalnego wykonawcy utworu – jest to coś, co udało się zrobić ekipie Harmonix w Karaoke Stage, choć tam są jedynie covery hitów.

Zostawmy jednak Singa jako grę video, którą po prostu nie jest – jest za to produktem rozrywkowym o wysokiej sile rażenia, oddziaływującym z wielką mocą na rozbawiony tłym gości. Jako zabawka stworzona z myślą o imprezach SingStar praktycznie nie ma sobie równych. Wielokrotnie było mi dane sprawdzać kolejne gry z serii w akcji i uwierzcie mi, że efekty odpalenia Singa na imprezie już grubo po północy są po prostu porażające. Jeśli na dźwięk kawałków z lat osiemdziesiątych uśmiechacie się w duchu, przypominając sobie jakieś szalone chwile, nie ma innej opcji – musicie to mieć. Urządźcie przebieraną imprezę i w punkcie kulminacyjnym odpalcie **SingStar '80s**, a będziecie świadkami prawdziwej Sodomy i Gomory. Nie muszę chyba sugerować, żebyście zaczaili się gdzieś z kamerą lub aparatem i zarejestrowali „tak na pamiątkę" sporo materiału – za kilka lat ludzie będą to od Was odkupywać płacąc tłustymi czekami.

Natomiast jeśli w grach szukacie głębszych emocji i przeżyć, a po po ich lekturze chcecie stać się lepszymi ludźmi – cóż, **SingStar '80s** ma zdecydowanie inne przeznaczenie.

**Gulash** ■ ■

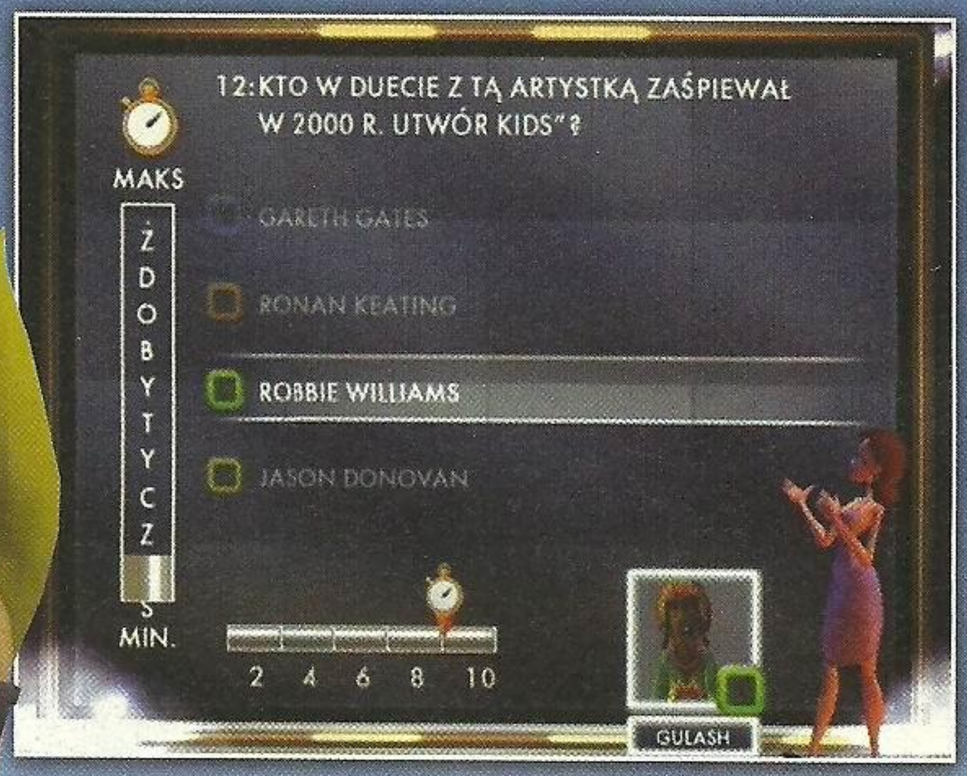
**PlayStation 2** — Mona Lisą byłaś mi, marzyłem tylko o tobie...

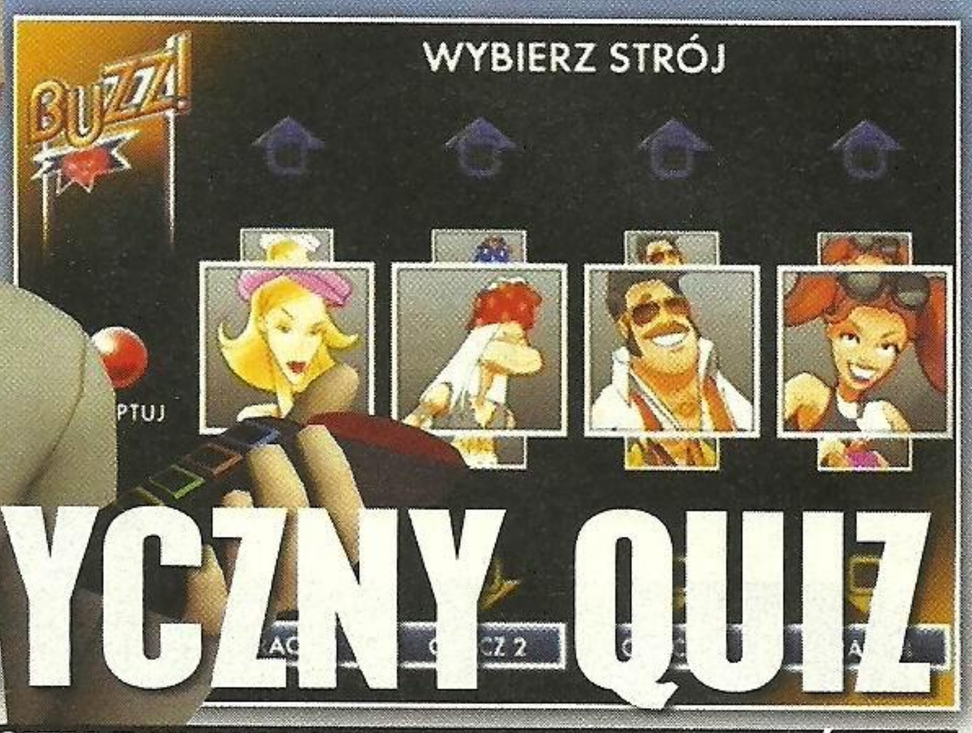
- **Wydawca:** Sony
- **Producent:** Sony
- **Liczba graczy:** 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

http://www.playstation.pl

**8.0**




# BUZZ! MUZYCZNY QUIZ

**KTO Z WAS NIE CHCIAŁBY BYĆ TYM GOŚCIEM Z KLANU CZY ZŁOTOPOLSKICH, KTÓRY OD DZIESIĘCIU LAT PROWADZI TROCHĘ LEWAWY TELETURNIEJ „JAKA TO MELODIA"?**

## BUZZERY

Na górze takowego, jak będziemy go od tej pory nazywać, buzzera, znajduje się duży czerwony przycisk (z gatunku tych, które tak ochoczo wciska Didi w laboratorium Dextera) podświetlający się od czasu do czasu, a pod nim znajdują się cztery przyciski o różnokolorowych ramkach. I to wszystko. Jeden duży guzik, cztery mniejsze i to by było na tyle. Kabelki łączące buzzery z hubem podłaczanym następnie do konsoli mają około trzech metrów, co umożliwi zabawę nawet siedzącym za stołem, a to, że kontrolery są wygodne na pewno nie będzi im przeszkadzać. I już domyślamy się, że kolejne BUZZy będą się ukazywać w tempie SingStarów...

Nikt? No tak, można było się tego spodziewać... BUZZ! to w dużym skrócie zestaw do odtwarzania nastroju tego przaśnego teleturnieju ciągniętego z uporem przez TVP. Tyle, że rolę pana Janowskiego o słowiczym trelu zajmuje korpulentny, przypominający otyłego Johnny'ego Bravo prezenter, a w graczy wcielamy się my. Wy. Znaczy gracze. I to najlepiej właśnie w liczbie mnogiej, bo BUZZ! sprzedawany jest wraz ze specjalnymi kontrolerami umożliwiającymi zabawę czwórce osób jednocześnie. I jest klasyczną party game.

### →I BUZZ ME UP, SCOTY

Przed zabawą wybieramy tylko liczbę graczy i jeden z dwóch okresów muzycznych (muzyka starsza, nowsza lub ich miks). Niestety – ta starsza rzeczywiście jest starsza i jeżeli obce są Wam nazwy zespołów grających trzydzieści lat temu, tryb ten okaże się katorgą. Na szczęście we współczesnej muzyce jest sporo rzeczy – od boysbandów, przez Eltona, Madonnę i inne REM-y, które człowiek miał szansę poznać. Oczywiście nie na tyle, żeby nie zostać trzykrotnie przy różnych okazjach zepchnięty na drugie miejsce przez kogoś tam, ale nie chcę Was zanudzać moimi historyjkami.

Jak się nietrudno domyślić, podstawowym zadaniem graczy jest odgadywanie wykonawców odtwarzanych utworów. Proste. Przy czym, ciągnąc tę analogię do programu *Jaka to melodia*, kawałki nie są puszczane w ich oryginalnej aranżacji, tylko w wersjach nagranych specjalnie na użytek gry. I brzmią bardzo podobnie, ale... Nie identycznie. Wciąż łatwe? Zgadza się, ale to samo zadanie mają trzy pozostałe osoby dzierżące w spoconych (albo utytłanych sałatką, lepkich od drinków, czy inaczej imprezowo zbrukanych) dłoniach buzzery. I już robi się ciekawie. A nawet nie wspomniałem jeszcze o różnych trybach rozgrywki.

W sumie jest ich osiem i choć wszystkie są wariacjami na temat zgadywania nazwy zespołu, to raz – że zdarzają się wyjątki od tej reguły i dwa – po krótkim czasie okazuje się, że nawet w takiej grze można stosować taktyki i kombinować.

### →I JAKA TO MELO...YYCH

Wszystkie zabawy sprowadzają się do znajomości tytułów piosenek i nazw zespołów. Przynajmniej ogólnie. Później pojawiają się bardziej podchwytliwe pytanka i okazuje się, że nieoczekiwanie wskazać mamy nie tytuł granego właśnie hitu, tylko odpowiedzieć na pytanie o imię jakiegoś członka zespołu sprzed czterdziestu lat. Aby zabezpieczyć się przed takowymi niespodziankami proponuję nie cofać się do czasów, w których jak ryby w wodzi czuliby się panowie Mann Krzysztof i Pijanowski Wojciech.

Przed samą zabawą wybieramy model postaci, który odtąd symbolizuje nas na ekranie, potem jeszcze dźwięk, który odtąd towarzyszył będzie naszym dzielnym zgłoszeniom do odpowiedzi (śmiech wiewiórki, klakson, trąbka – doskonałe do budzenia znajomych) i zaczyna się jazda.

Pierwsza runda – czasówka. Leci kawałek piosenki, urywa się, na ekranie wyskakują cztery odpowiedzi przypisane do poszczególnych przycisków (ale zawsze tak, żeby się nie pogubić – na ekranie pierwsza od góry to pierwszy od góry przycisk na buzzerze i tak dalej) i zaczyna upływać czas. Wystarczy wcisnąć przycisk zanim dobiegnie końca i nasza postać albo dostaje punkty, albo nie. To jeszcze prosta rozgrzewka. Nie da się stracić punktów i można je tyko zarobić. Po chwili nowa runda – Gorący Fotel. Tutaj już za niepoprawną odpowiedź tracimy punkty – lepiej nie odpowiedzieć, niż za bardzo się pospieszyć. W Łowcy Punktów na ekranie przewijają się odpowiedzi (po jednej naraz) wśród których jest jedna prawidłowa. Kto pierwszy naciśnie duży czerwony przycisk, kiedy na ekranie jest ta prawidłowa dostaje... punkty. Są jeszcze Najszybszy Palec, w którym należy jak najszybciej wcisnąć duży przycisk, a potem odpowiedzieć na pytanie, Podaj Bombę, w którym punkty można tylko stracić (do jednego z zawodników trafia bomba, której pali się lont – należy jak najszybciej poprawnie odpowiedzieć na pytanie tym samym przekazując bombę następnej osobie. Co ciekawe, błędna odpowiedź skutkuje jedynie utratą kilku sekund na następne pytanie... Konkurencji jest jeszcze kilka, ale chyba już łapiecie o co tu biega.

To wszystko (podobnie zresztą jak koncept wyśpiewywania kawałków pod teledyski znanych wykonawców) może nie brzmieć jak najlepszy pod słońcem pomysł na grę, ale trzeba spróbować, żeby docenić. Może jej zabawna w założeniu grafika z niefajnym gostkiem prowadzącym nie trafi do każdego, ale już postacie symbolizujące graczy, dźwięki towarzyszące zgłaszaniu się do odpowiedzi i reakcje publiczności sprawnie przenoszą nas do świata telewizyjnego teleturnieju z pogranicza kreskówki.

### →I PARTY UP!

Jako gra BUZZ! jest mniej interaktywny niż SingStar, ale raz, że też ma fajne akcesoria (do Steel Battaliona jeszcze trochę zostało, ale powoli, powoli) i dwa – cztery osoby bawią się przy nim jednocześnie. Szkoda trochę, że pomimo tłumaczenia pytań na język polski, polskich piosenek w grze nie ma. Byłoby to trudne do zaimplementowania (z SingStarem musieliśmy zaczekać do czwórki), ale może w przyszłości, kiedy pomysł chwyci... W obecnej postaci produkt przeznaczony jest raczej dla starszych odbiorców, którzy chcą trochę się pobawić w grę, w której nie trzeba nikogo zabijać. Za to można sobie powciskać duży czerwony guzik. A to zawsze rządzi.

**Banan** ■ ■

■ Chociaż w nagrodę nie można nigdzie pojechać ani dostać jakiejś fajnej koperty, to już od inwencji uczestników imprezy zależy to, jaka nagroda lub kara przysługiwać powinna zwycięzcy lub spotkać przegranych...

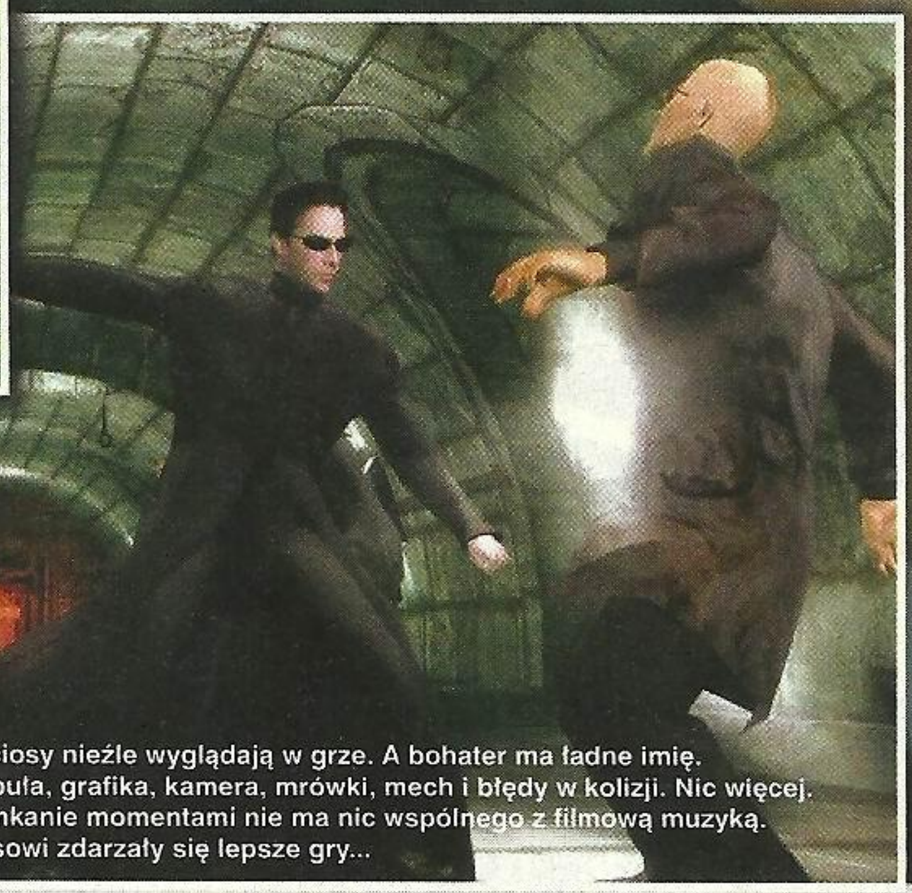
**PlayStation 2** — Party-game dla trochę starszych.

- **Wydawca:** Sony
- **Producent:** Relentless Soft.
- **Liczba graczy:** 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

http://www.playstation.pl

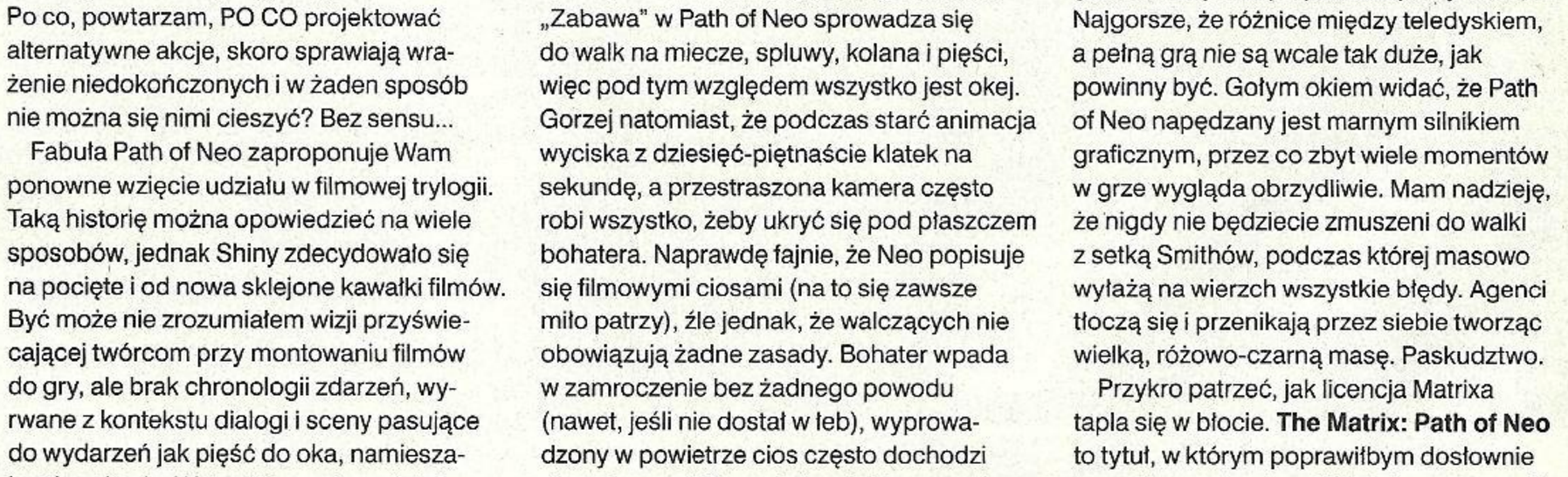
**7.9**



- **Dobre:** Filmowe ciosy nieźle wyglądają w grze. A bohater ma ładne imię.
- **Złe:** Animacja, fabuła, grafika, kamera, mrówki, mech i błędy w kolizji. Nic więcej.
- **Brzydkie:** To plumkanie momentami nie ma nic wspólnego z filmową muzyką.
- **Wstydliwe:** Midasowi zdarzały się lepsze gry...

# THE MATRIX: PATH OF NEO

## DLACZEGO NIE WYBRAŁEM NIEBIESKIEJ PIGUŁKI...



Nie ukrywam, że z pewną taką cichą satysfakcją przedstawiam Wam prawdziwe ujęcia z gry. Path of Neo doczekało się hurtowych ilości bullshotów.



Znacie ten motyw. Neo wybiera czerwonego dropsa, Morpheus wyjaśnia mu, że świat jest tylko komputerową iluzją, a pięć minut później chłopak wyłazi z Matrixa i odzyskuje świadomość w różowym pojemniku z kisielem. Sześć lat zastanawiałem się, co by było, gdyby Neo skusił się jednak na niebieską pigułę, a ratowanie świata pozostawił komuś innemu. W **The Matrix Path of Neo** nawet nie próbujcie wymigać się od tego obowiązku. Mimo iż Morfeusz zaproponuje Wam wybór między niebieskim a czerwonym „lekarstwem", gra będzie tak długo i namiętnie wywalać Was do menu głównego, aż „dobrowolnie" zdecydujecie się pomóc ruchowi oporu. Momentalnie przypominają się japońskie gry RPG, gdzie poproszony o pomoc bohater tylko teoretycznie może odmówić. W rzeczywistości nie przewidziano innej opcji, niż „tak". Z perspektywy czasu żałuję, że skusiłem się na czerwony towar od Morpheusa. Doświadczyłem przez to wszystkich tych okropnych rzeczy, jakie Shiny Entertainment przygotowało dla fanów Matrixa i ochrzciło dumnie grą.

### →I PRAWDA O ZIELONYCH ZNAKACH

Thomas Anderson nie został schwytany przez agentów, kiedy przyszli po niego do budynku MetaCortex. Nie w tej grze. Dzięki żenująco niskiemu poziomowi trudności oraz temu, że każdą porażkę można w Path of Neo natychmiast naprawić, agent Smith nie miał szans wyciągnąć mnie z biurowca i zabrać na przesłuchanie. Bez problemu wybiegłem na ulicę, wsiadłem na motocykl i odjechałem wraz Trinity w siną dal. Jednak, podobnie jak w przypadku tych nieszczęsnych pigułek, autorzy nie przygotowali dla mnie ani bonusa, ani żadnej dodatkowej atrakcji w zamian za zagranie Matrixowi na nosie. Mogę co prawda czuć satysfakcję, że zrobiłem coś inaczej niż na filmie, ale nie ma mowy, żebym wpłynął na przebieg scenariusza. Co, z tego, że uciekłem Smithowi, że wybrałem inny kolor dropsa, pokonałem Morpheusa w dojo i z dziesięć razy zrobiłem coś wbrew filmowi, skoro gra i tak toczy się jednym torem? Po co, powtarzam, PO CO projektować alternatywne akcje, skoro sprawiają wrażenie niedokończonych i w żaden sposób nie można się nimi cieszyć? Bez sensu...



Fabuła Path of Neo zaproponuje Wam ponowne wzięcie udziału w filmowej trylogii. Taką historię można opowiedzieć na wiele sposobów, jednak Shiny zdecydowało się na pocięte i od nowa sklejone kawałki filmów. Być może nie zrozumiałem wizji przyświecającej twórcom przy montowaniu filmów do gry, ale brak chronologii zdarzeń, wyrwane z kontekstu dialogi i sceny pasujące do wydarzeń jak pięść do oka, namieszały mi w głowie. Wstawki są najwyraźniej po to, aby co jakiś czas przypominać nam, że w dalszym ciągu mamy do czynienia z Matrixem, bo jeśli jakimś cudem nie znacie fabuły filmu to nie ma szans, żeby cokolwiek wyjaśniły. Gra bez przyczyny rzuca Neo w dziwne, niepowiązane w żaden sposób miejsca, a tam wymusza na nim walkę. Dziesięć godzin łudziłem się, że scenariusz gry wyjdzie na prostą (czytaj: stanie się bardziej zrozumiały), ale nawet oglądając napisy końcowe miałem w głowie jeden wielki znak zapytania. **The Matrix: Path of Neo** to nic innego, jak wycinanka losowych zdarzeń i wielkie, fabularne nieszczęście.

### →I AGENT MIDAS SMITH

Przejdźmy do sedna. **The Matrix: Path of Neo** to jeden z najsłabiej wykonanych tytułów na konsole obecnej generacji. Szczerze. Widziałem wiele wczesnych wersji gier, ale nawet te najbardziej niedorobione spokojnie zawstydziłyby pełnego Matrixa. „Zabawa" w Path of Neo sprowadza się do walk na miecze, spluwy, kolana i pięści, więc pod tym względem wszystko jest okej. Gorzej natomiast, że podczas starć animacja wyciska z dziesięć-piętnaście klatek na sekundę, a przestraszona kamera często robi wszystko, żeby ukryć się pod płaszczem bohatera. Naprawdę fajnie, że Neo popisuje się filmowymi ciosami (na to się zawsze miło patrzy), źle jednak, że walczących nie obowiązują żadne zasady. Bohater wpada w zamroczenie bez żadnego powodu (nawet, jeśli nie dostał w łeb), wyprowadzony w powietrze cios często dochodzi do stojącego kilka metrów dalej oponenta, a walczący współtowarzysze zachowują się jak zgraja niemowlaków nieporadnie machających łapkami. Neo być może kroczy ścieżką Mesjasza, ale najwyraźniej nie przeszedł przez betatesty. Nawet w świecie Matrixa, gdzie wiele rzeczy jest możliwych, żeby trafiony w kolano żołnierz wystrzeliwał w górę niczym korek od szampana, a walczący agent nagle zamierał w bezruchu. Ech, jedną z wielu nagród za przejście gry jest teledysk, w którym Shiny Entertainment stroi sobie żarty z wczesnej wersji Matrixa – tu przekłamany polygon, tam zesztywniała postać Morfeusza, a jeszcze gdzie indziej Neo po pas zatopiony w ziemi. Najgorsze, że różnice między teledyskiem, a pełną grą nie są wcale tak duże, jak powinny być. Gołym okiem widać, że Path of Neo napędzany jest marnym silnikiem graficznym, przez co zbyt wiele momentów w grze wygląda obrzydliwie. Mam nadzieję, że nigdy nie będziecie zmuszeni do walki z setką Smithów, podczas której masowo wyłażą na wierzch wszystkie błędy. Agenci tłoczą się i przenikają przez siebie tworząc wielką, różowo-czarną masę. Paskudztwo.

Przykro patrzeć, jak licencja Matrixa tapla się w błocie. **The Matrix: Path of Neo** to tytuł, w którym poprawiłbym dosłownie wszystko – od animacji i fabuły, przez grafikę, aż po walki i detekcję ciosów. Wywaliłbym też momenty, kiedy Neo walczy z przerośniętymi mrówkami (!), wróżką (!!) i mechem (!!!), bo za nic w świecie nie trzymają klimatu filmu. Najlepiej od razu wybierzcie niebieską pigułkę i nie oglądajcie tych strasznych rzeczy. Lepiej żyć w nieświadomości...

**Matt** ■■

**PS2 | Xbox | GCN**

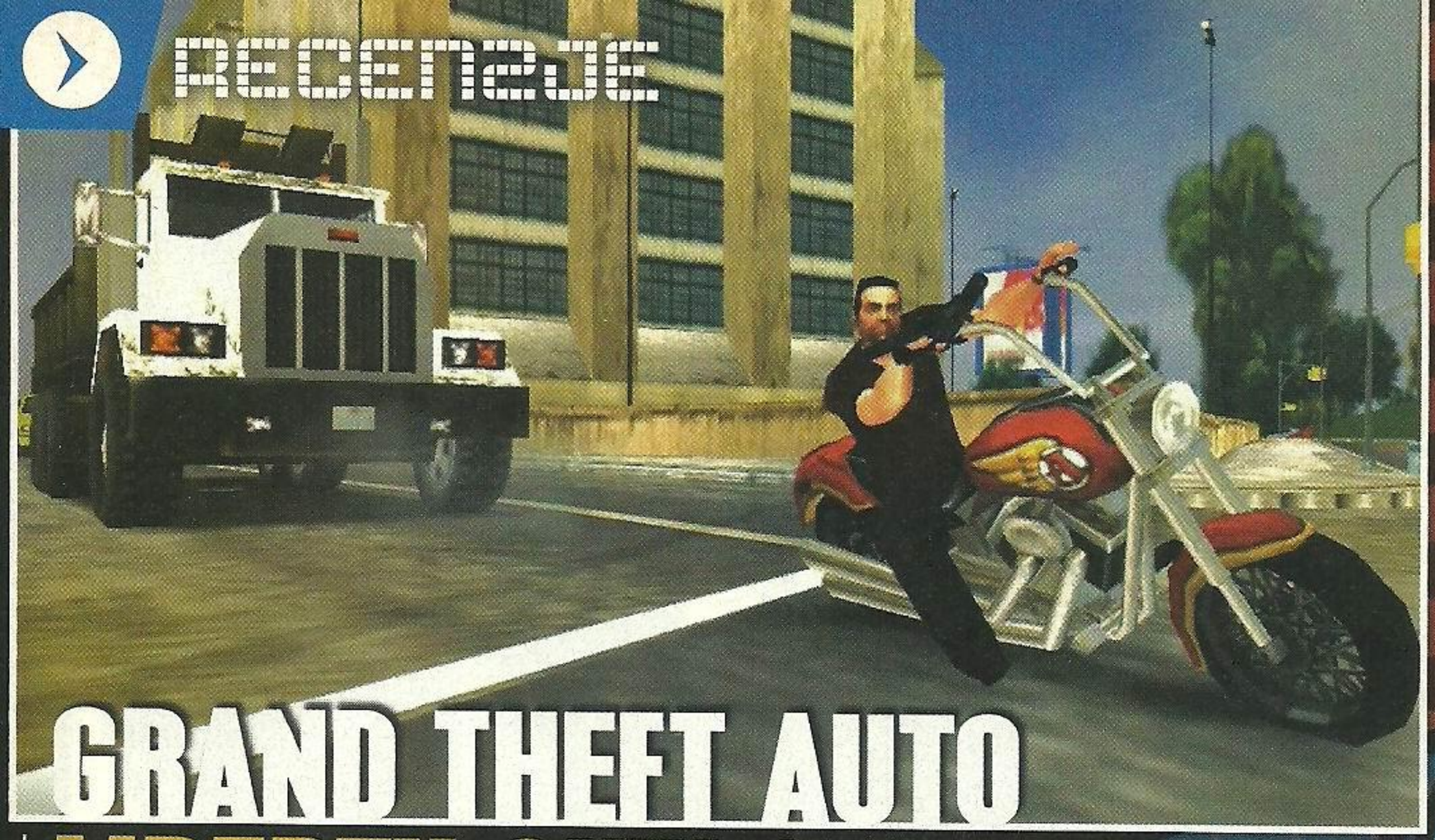
Siłą odebrać Shiny licencję Matrixa!

- **Wydawca:** Atari
- **Producent:** Shiny Ent.
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

http://www.atari.com/thematrixpathofneo/

**4.9**

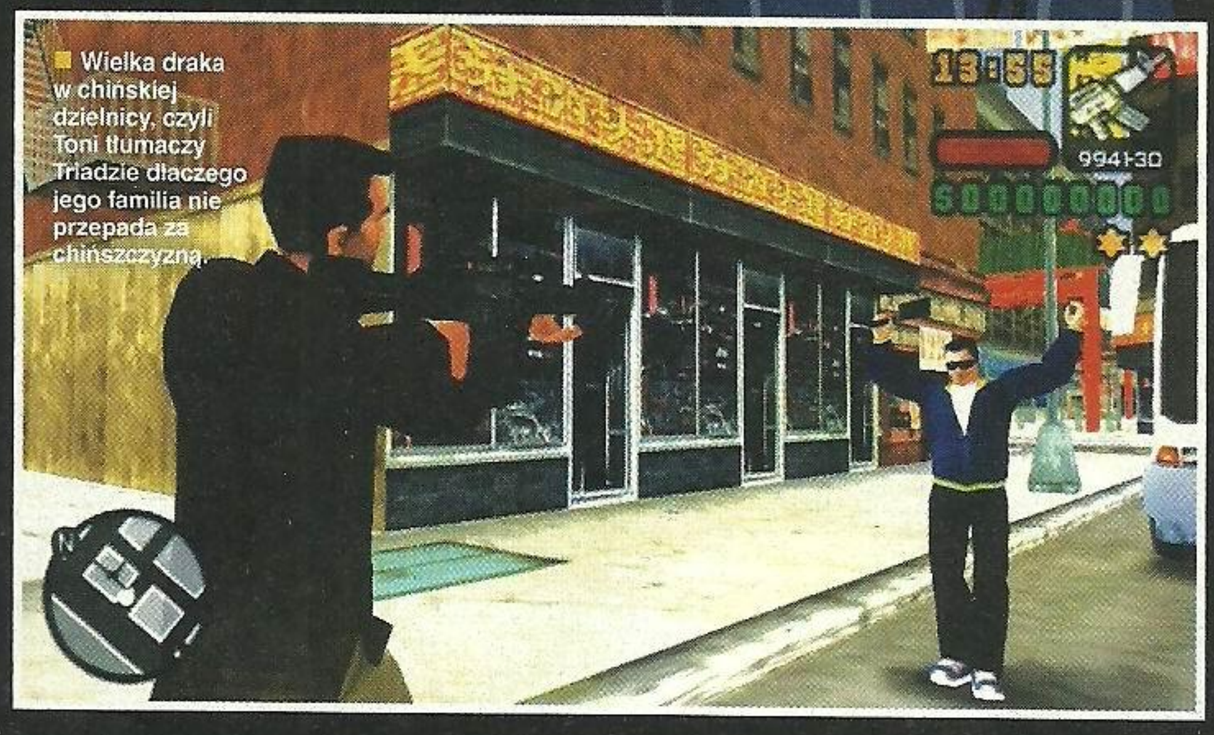


# GRAND THEFT AUTO LIBERTY CITY STORIES

## LIBERTY CITY WYBRANO NAJGORSZYM MIASTEM W AMERYCE. ZNOWU.

Kolebka sukcesu Rockstar i miejsce kultu hardcorowych fanów GTA... Miasto, od którego seria GTA rozpoczęła swój triumfalny pochód na szczyty sławy, powraca po czterech latach, aby raz jeszcze wprawić wszystkich w osłupienie. Wierzcie lub nie, ale Liberty City wygląda na PSP niemalże identycznie, jak na PlayStation 2. Ma to oczywiście swoje plusy, jak i minusy, ale przy pierwszym odpaleniu gry każdy dozna chyba niemałego wstrząsu. Te same trzy ogromne wyspy, co w oryginale. Te same zmienne warunki atmosferyczne! Te same lokacje. Identyczne budynki i większość pojazdów. Wszyscy, którzy rozpoczęli swoją przygodę z gangsterskim światem Rockstar właśnie od przygód w LC, poczują się jak w domu! Z drugiej jednak strony... Te same trzy ogromne wyspy, co w oryginale. Te same zmienne warunki atmosferyczne! Te same...

No właśnie. Po pewnym czasie odniosłem wrażenie, że autorzy postanowili iść nieco na łatwiznę i zamiast zaprezentować graczom nową metropolię, posiłkowali się starym, sprawdzonym projektem, a całą odpowiedzialność za sukces swego najmłodszego dziecka zrzucili na barki fabuły oraz samego faktu, że tak ogromny obszar dało się upchnąć na jednym dysku UMD. Osobiście z niekłamaną radością wróciłem na stare śmieci, ale skoro producenci opanowali PSP w takim stopniu, jak widać to w LCS, to do legendarnego miasta mogli dorzucić choć kilka(naście) nowych miejscówek i tyleż samo sekretnych miejsc. A tak dostajemy Liberty City żywcem wyciągnięte z GTA3, gdzie lista nowych obszarów do zwiedzenia jest tak krótka, jak lista szlachetnych uczynków na koncie Donalda Love. Na szczęście sytuację ratują tony subtelnych nawiązań do znanych z serii wątków oraz całe mnóstwo znajomych już postaci, dających się teraz poznać z zupełnie innej strony. To jednak nie wszystkie następstwa wynikające z cofnięcia się serii do swych trójwymiarowych źródeł.



Wielka draka w chińskiej dzielnicy, czyli Toni tłumaczy Triadzie dlaczego jego familia nie przepada za chińszczyzną.

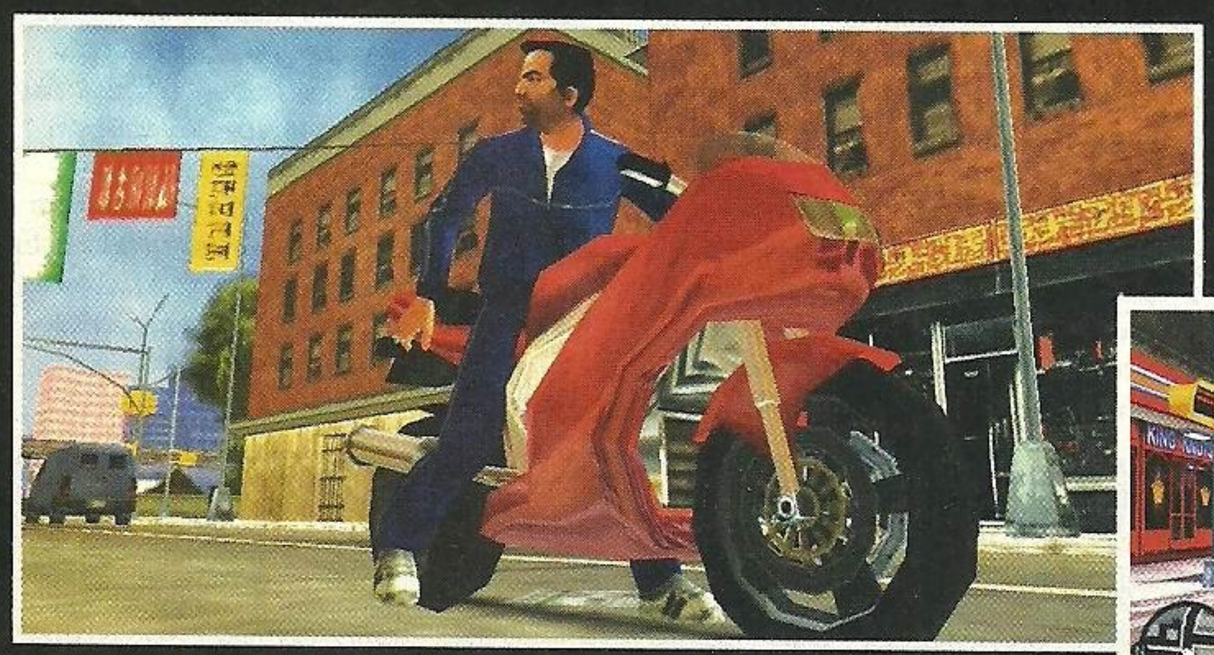
Niektórzy gracze rozpieszczeni swobodą oraz możliwościami znanymi z San Andreas mogą poczuć zawód. Wraz z miastem wróciły bowiem charakterystyczne dla niego ograniczenia i do lamusa odeszły niemalże wszystkie fantastyczne nowinki, jakie wniósł Carl Johnson. Nie ma więc już siłowni, nie ma kustomizacji bohatera (jest tylko parę strojów), nie ma nauki nowych ciosów, nie ma licznych statystyk opisujących Toniego i, co boli chyba najbardziej, nie ma już błogosławionej przez wszystkich umiejętności pływania. Ech, dobrze, że chociaż jednoślady wprowadzone w Vice City jakimś cudem się ostały. Tak czy inaczej, wraz z LCS cofamy się o te kilka lat w kwestii rozbudowania serii, a ja nie kupuję wytłumaczenia w stylu – „przecież nie można za dużo wymagać od handhelda"! Założę się z każdym chętnym, że Rockstar pójdzie na PSP tą samą ścieżką, co w przypadku PS2, i już w następnej odsłonie przenośnej gangsterski uświadczymy co najmniej kilku elementów z VC czy SA, które mogły też znaleźć się tutaj...

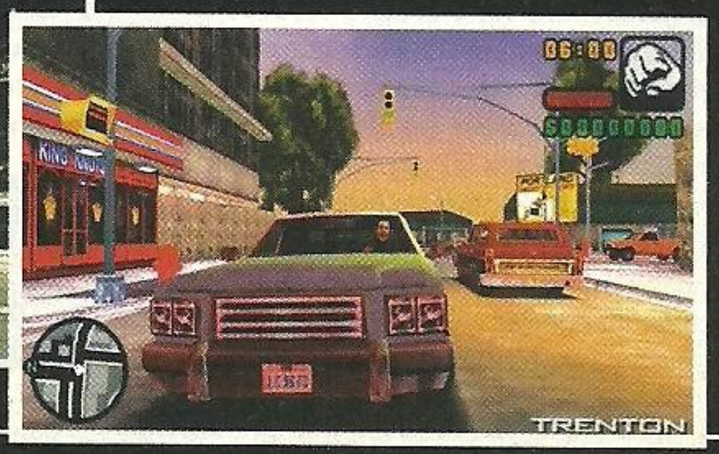
***→I Burmistrz Hole śmiertelnie postrzelony! Śledztwo trwa!***
**– LIBERTY HERALD**

Tylko co z tego śledztwa wyniknie? Prawdopodobnie wielkie nic. Tak to właśnie jest w miastach zżeranych przez korupcję, gdzie najwyższymi wartościami są mamona i narkotyki, a sprawiedliwość jest po stronie tych, którzy mogą się pochwalić pokaźnym kontem w banku.

I właśnie do takiego miasta trafia Toni Cipriani, młody i wrażliwy chłopak pragnący odbić się od dna i uczciwą pracą zdobyć nieco oszczędności na przyszłość. OK, żarty na bok! Na nasze szczęście, wraz z przenosinami na małą konsolę żadnej zmianie nie uległ sam sposób zabawy oraz motywacja stojąca za czynami bohatera. Toni naturalnie obok wrażliwości nawet nie stał, a za uczciwą pracę ma rozboje, wymuszenia, tortury, kradzieże i zabójstwa na zlecenie. Czyli wszystko to, co lubimy najbardziej.

Cipriani to prawdziwy włoski gang-






### MULTIRZEŹNIA

W końcu GTA oferuję rozrywkę dla kilku graczy na godziwym poziomie. Oto cztery z sześciu trybów, jakimi możecie się rozkoszować dzięki Wi-Fi.

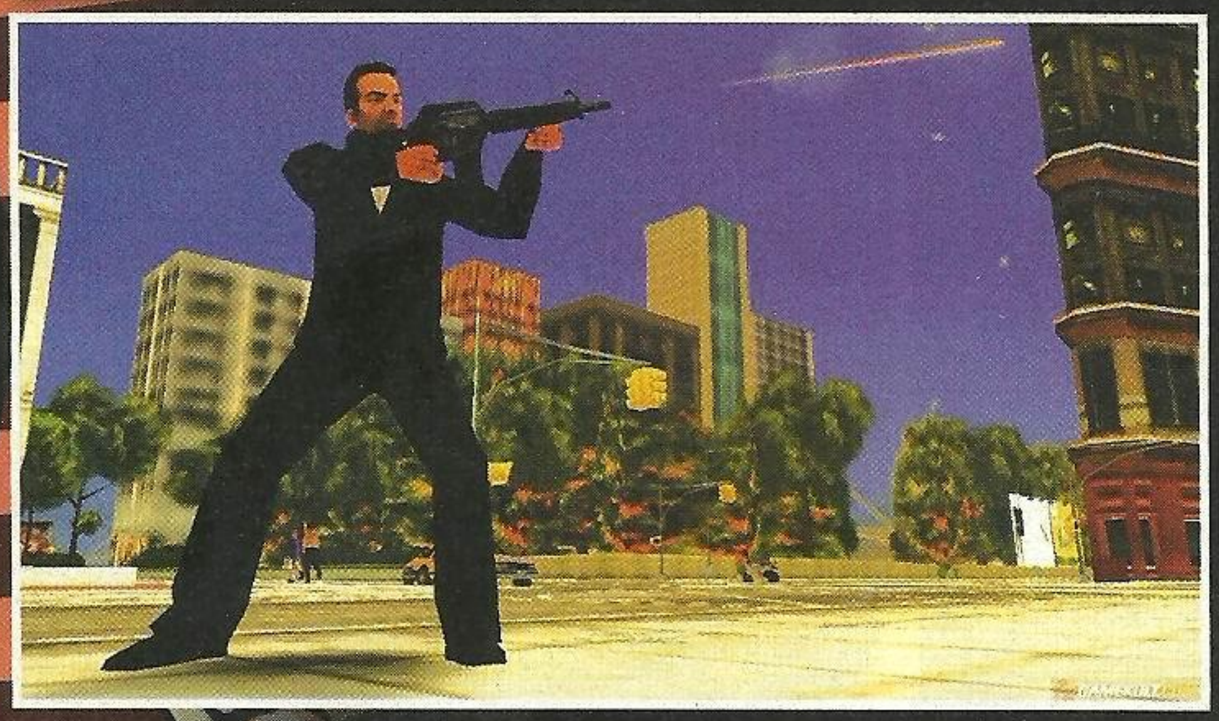
The Hit List – Dosyć brutalna odmiana klasycznego berka. Gracz zostaje oznaczony specjalnym symbolem przez konsolę, zaś zadaniem reszty ekipy jest go jak najszybciej zlikwidować. Po wykonaniu zadania rola ściganego przypada innemu graczowi, a po zakończeniu kolejki wygrywa ten, któremu najdłużej udało się zostać przy życiu.

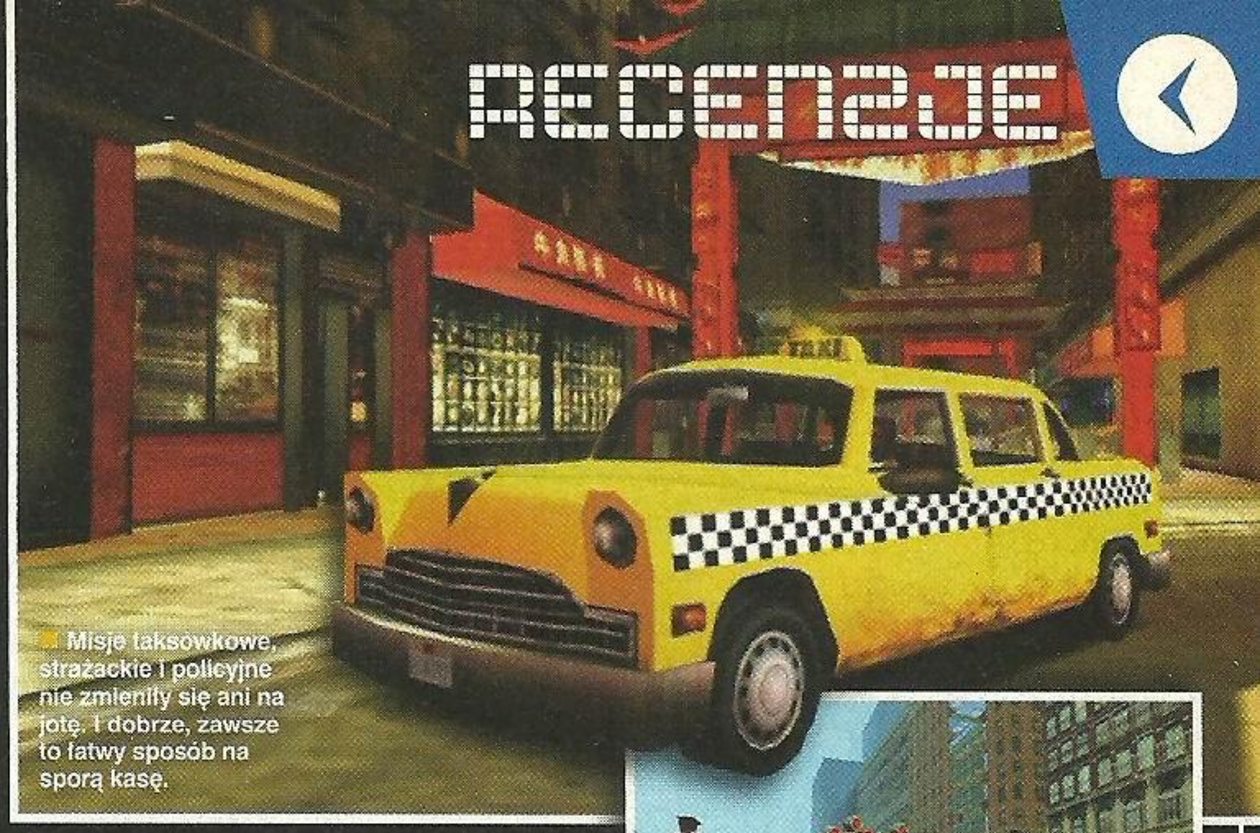
Liberty City Survivor – Tradycyjny deathmatch. Należy po prostu zgromadzić na swoim koncie jak najwięcej zabójstw w określonym czasie. Proste zasady i całe wiadra krwi oraz miodu!

Street Rage – Nie zabrakło też wyścigów. Jedziemy przez Liberty City zaliczając coraz to nowe punkty kontrolne i taranując przeciwników. Można strzelać, można zmieniać samochody... Ha! Można, a nawet trzeba! Wygrywa pierwszy za linią mety.

Protection Racket – A to znana z FPP „obrona bazy". Dobierasz kumpli do drużyny i starasz się ochronić cztery limuzyny przed zniszczeniem. A potem zamiana ról.

- **Dobre:** W końcu nowe GTA! Na dodatek tak dobre, jak byśmy tego sobie życzyli!
- **Złe:** Gdzie się podziało pływanie i kilka innych świetnych patentów?
- **Brzydkie:** Kapryśny framerate, kulejące sterowanie.





Misje taksowkowe, strażackie i policyjne nie zmieniły się ani na jotę. I dobrze, zawsze to łatwy sposób na sporą kasę.

ster związany z rodziną Leone, dla której gotów jest zrobić dosłownie wszystko. Wykonując coraz to nowe zlecenia swojego szefa – Salvatore – Toni nie tylko z dnia na dzień zdobywa poważanie dla rodziny, ale także systematycznie buduje swoją pozycję w kryminalnym półświatku. Taki szkielet fabularny to tradycja w świecie GTA, a samo powodzenie historii zależało już tylko od tego, jak scenarzyści ów szkielet obudowali. I tutaj napotykamy największy paradoks nowego GTA. Wbrew wszelkim przypuszczeniom, autorom udało się przenieść na małą konsolkę ogromne, przepełnione atrakcjami miasto, a nie do końca wyszło im stworzenie opowieści na miarę przygód CJ'a, czy też niemego bohatera GTA3. Nie znaczy to jednak wcale, że fabuła LCS jest słaba! Nic z tych rzeczy!

Koleje losu Toniego wciągają niczym bagno i dostarczają mnóstwo humoru będącego znakiem rozpoznawczym serii, ale to właśnie tutaj widać najbardziej przesiadkę z konsoli stacjonarnej na przenośną. Dziwne to, ale prawdziwe. Historia Ciprianiego ma mniej zaskakujących zwrotów akcji, jest znacznie krótsza niż w San Andreas lub Vice City i ogólnie wydaje się... hmmm... przygodą nieco mniejszego formatu. Wygląda to tak, jakby technicznie Rockstarsi chcieli jak najbardziej zbliżyć się do poziomu dużych konsol, a fabularnie dostosować się do zminiaturyzowanego, świata kieszonsolek.

Świetna grafika z GTA3 i zupełnie nowa fabuła. Posiadacze PSP to prawdziwi szczęściarze!

Jeszcze raz jednak powtórzę, że fabuła jest ciekawa i na dobrą sprawę sprostała moim oczekiwaniom, a jedynie w porównania do molochów z serii GTA wydanych na PS2 wydaje się nieco uboższa. Z drugiej strony, znacznie bardziej podpasował mi klimat LCS w porównaniu do takiego SA.

W LCS powraca styl życia włoskiej mafii, gdzie liczą się stalowe nerwy, lotny umysł i minimum wylewności. I tak właśnie zachowuje się większość bohaterów LCS związanych z amerykańską ośmiornicą, a w tym nasz Toni Cipriani. Prawa ręka Dona Salvatore załatwia wszystko po cichu, z twarzą pokerzysty i nerwami na wodzy. Mimo to zobaczymy tutaj kilka misji przywodzących na myśl przygody CJ'a czy Tommy'ego. Nadal trzeba będzie jeździć po mieście i wykonywać szereg zleceń począwszy od kradzieży określonych samochodów, poprzez dostarczenie w odpowiednie miejsce pieniędzy lub narkotyków, aż po akcje sabotażowe kampanii wyborczej jednego z kandydatów na burmistrza. Schemat rozrywki pozostał więc niezmieniony i tradycyjnie już autorzy oddali nam do dyspozycji kilkadziesiąt misji zarówno o większym, jak i mniejszym poziomie skomplikowania. Odnotować jednak należy fakt, że ogólnie rzecz biorąc zmalał poziom trudności i praktycznie do żadnego z zadań nie powinniście podchodzić więcej niż cztery czy pięć razy. Mnie to nie przeszkadzało, tym bardziej, że nawet po przejściu głównej linii scenariusza zostaje mnóstwo pobocznych zadań do wykonania, setka ukrytych paczek do odnalezienia oraz kilkanaście Rampage'ów i Unique Jumpów do zaliczenia. W rzeczy samej, GTA jest największą grą na PSP, a co za tym idzie, dostarczy Wam więcej zabawy niż jakikolwiek inny tytuł na tę przenośną konsolę.

**→I *Strajk związkowców przyczyną problemów komunikacyjnych!* – HEAD RADIO**

Związkowcy związkowcami, ale to nie jedyne przyczyny utrudnionego poruszania się po Liberty City. Niestety, PSP pozbawione jest kilku dobrodziejstw, jakimi dysponuje Dual Shock 2, co przekłada się na nieco upośledzone sterowanie w stosunku do starszych sióstr z rodziny GTA. Efektów nie trzeba szukać daleko. Problemy z celowaniem, ustawianiem odpowiedniego kąta kamery czy też jednoczesnym bieganiem i strzelaniem (oraz kierowaniem samochodem w trakcie drive-by) będą znacznie częściej przyczyną Waszej śmierci niż poziom trudności samych misji. Nie pomaga też kulejąca animacja, która lubi się przycinać w najmniej odpowiednim momencie.

Nie są to oczywiście jakieś rażące niedociągnięcia przeszkadzające w grze, a właściwie to nie powinienem w ogóle zwracać na nie uwagi, gdyż rozmiar i wykonanie całego Liberty City rekompensuje wszelkie niedogodności. Nadal możemy liczyć na dobre tekstury, dużą widoczność, mnóstwo przechodniów na ulicach, czy doskonałe efekty świetlne – ot, po prostu grafika GTA3 w całej swej przepięknej okazałości z minimalnymi

(jeśli w ogóle) cięciami. Oprawa dźwiękowa jak zwykle domaga się określeń w stylu „ majstersztyk, czy też „rewelacja". I bardzo słusznie, bo z pewnością na nie zasługuje. Chociaż każda z dziesięciu stacji radiowych ma teraz nieco krótszy program (zapewne przez pojemność nośnika), to i tak na wszystkich można znaleźć jakieś perełki, czy to np. fantastyczną rozmowę telefoniczną Laslow ze słuchaczem, czy też jeden z najgłośniejszych kawałków Moloko. Jakości stacji radiowych w niczym nie ustępują same odgłosy z gry oraz głosy lektorów wcielających się w bohaterów. Na tym polu seria GTA zawsze trzymała poziom i tym razem nie jest inaczej. Po prostu rewelka!

**→I *Czternastoletni uczeń z Przasnysza masakruje tornistrem kolegów z klasy! Wszystkiemu winne gry video!* – FUCKT**

Chyba po raz pierwszy w życiu obok zalet, musiałem też wymienić tak wiele wad nowej gry z serii GTA. Czy to jednak cokolwiek zmienia? Absolutnie nic! GTA to w tej chwili najlepsza bodajże obok Wipeouta gra na PSP i prawdziwy tytuł, dla którego warto kupić tę konsolę! Ale czy to w ogóle trzeba mówić? Fani pewnie już dawno złożyli preordery, a niewierni... czym prędzej powinni biec do sklepu, zanim zabraknie dla nich kopii. Po prostu nie można przegapić gry tak dobrej, tak rozbudowanej i tak ciekawej. Choćby nie wiem co! Aha, no i warto osobiście być świadkiem rewolucji, jaka na naszych oczach dotyka rynku handheldów. Absolutny hicior!

Qoora ■■

## JA i MOJA TRACKLISTA

Rockstar wyszło naprzeciw oczekiwaniom graczy i dodało do gry możliwość wgrania własnego soundtracku. Aby tego jednak dokonać, należy najpierw ściągnąć z oficjalnej strony gry specjalny plik (w dziale download), a następnie dzięki niemu przegrać z komputera muzykę na kartę pamięci konsoli. Sam proces zgrywania jest maksymalnie zautomatyzowany, więc nie powinniście mieć z nim większych problemów. Później trzeba wejść do opcji gry i w menu audio przy „Custom Tracks" zmienić „off" na „on" i już można się rozkoszować własną, gangsterską muzą podczas wożenia się po Liberty City.

**PSP**

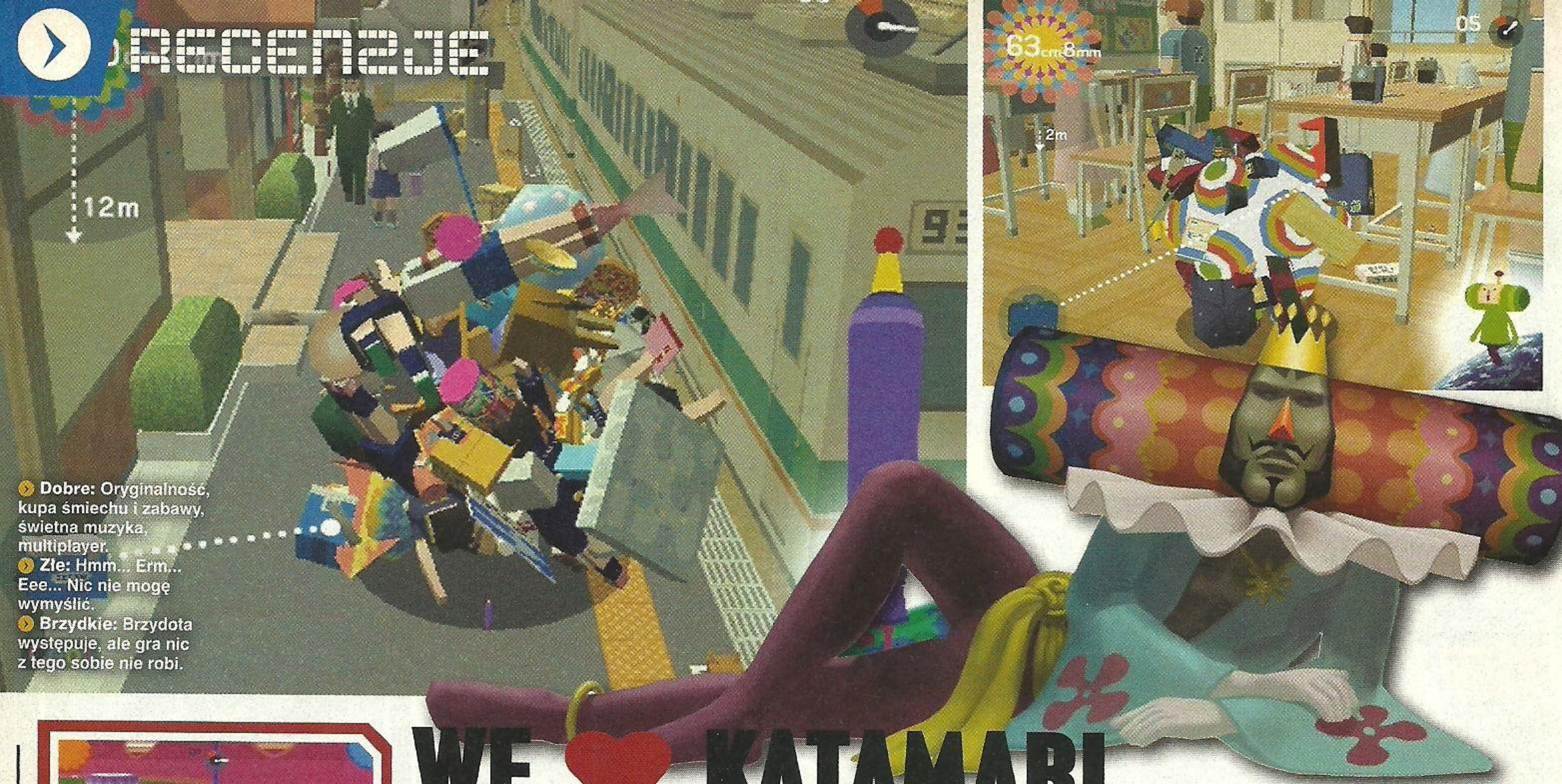
Małe wielkie GTA rządzi!

- **Wydawca:** Rockstar Games
- **Producent:** Rockstar North
- **Liczba graczy:** 1 (6)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

http://www.rockstargames.com/libertycitystories

**9.1**




- **Dobre:** Oryginalność, kupa śmiechu i zabawy, świetna muzyka, multiplayer.
- **Złe:** Hmm... Erm... Eee... Nic nie mogę wymyślić.
- **Brzydkie:** Brzydota występuje, ale gra nic z tego sobie nie robi.

# WE ♥ KATAMARI

## WYOBRAŹMY SOBIE, ŻE PLAYSTATION 2 POJAWIŁA SIĘ 70 LAT TEMU...

Taki dialog moglibyśmy wówczas usłyszeć:
- Witam pana, panie Trąbka! Co też tam u szanownego pana słychać? – zagadnął sąsiada, rodowitego warszawiaka z dziada pradziada, pan Krówka Teofil, również wieloletni mieszkaniec stolicy.
- Nie powiem, obleci. Z braku lepszych zajęć za konsolowego gracza sie zostałem.
- Nie może być! I w cóż tam pan pogrywasz? – z zainteresowaniem zapytał pan Teofil.
- Grałeś pan kiedy w Katamari Damacy? Pewnie nie, bo i kto grał. Dwa lata temu nazad gra pod tem tytułem sie pokazała, ale pomyślały wtedy programisty z Namco „chomąt z prowincji ta Europa i pies z nią tańcował" i na naszem rynku nie wydali, także nic dziwnego, że na Kiercelaku dostać tego nie szło. No w każdem razie niemożebnie sie Japończyki i Amerykany w tem rozkochali i druga część właśnie sie pokazała, pod tytułem We Love Katamari, czyli że kochamy owe Katamari. I tym razem już u nasz, jak należy, wyszła.
- A cóż to takiego te całe Katamany? O co sie w tem rozchodzi?
- Katamari, panie Krówka, Katamari! To jest, rozumiesz pan, dłuższa historia. Zaczyna sie od tego, że w pierwszej części Król, co to pod taką tylko nazwą figuruje i z imienia go nie znamy, wszystkie gwiazdy, które sam pan możesz nocną porą nad Targówkiem i Szmulkamy podziwiać na niebie, zniszczył. Detalicznie czemu tak sie stało historia nasz nie poucza – tronkowy był widocznie facet i w ankoholowym widzie coś mu nie przypasowało. Ale opamiętał sie potem i swojego pierworodnego wysłał, co by gwiazdy na niebie z powrotem zamontował. Uwinął sie przy tym króleszczak jak trza i w try miga gwiazdków na niebie wyrychtował jak należy. No i teraz wszystkie ludzie na ziemi straszne są wielbiciele królewskiej rodziny i proszą Króla, co by im sztuczki magiczki rozmaite pokazywał na zawołanie.
- Czyli że w cyrkowem charakterze król obecnie ma występować? Nie przeszkadza to jemu?
- Zawsze, jak ktoś go prosi o jakąś sztuczkie, kręci nosem jak ankoholik na mliko, ale koniec końców zawsze pęka i młodym króleszczakiem sie wysługuje, na ziemie z kosmosu go wysyłając by bez fuszerki leguralne kule przy pomocy Katamari utoczył. Bo o to sie właśnie w samej grze rozchodzi.
- Nie bardzo rozumie...
- Zaraz pan zrozumisz. Ten cały króleszczak to chuchrak niemożebny, nie więcej jak mały palec ma wzrostu i ogólnie raczej niepozorny z niego młodziak. Ale siły w niem od cholery być musi, bo pcha przed sobą cały majdan bez żadnego trudu. Bo to Katamari, to jest panie Teosiu taka kula, do której wszelka rzecz sie klei i już na stałe przyklajstrowana zostaje. No i tenże książe w rozmaitych warunkach kule lepić musi, co by go stary nie obsztorcował. Nie każda rzecz od razu do klejenia sie nadaje – na początku, jak kula mała, tylko mniejsze przedmioty zbiera: zapałki, listki, pinezki, orzeszki i temuż podobnież. Ale potem coraz większa sie staje, i coraz to i większe rzeczy sie do niej klejom: długopisy, monety, baterie, zeszyty, butelki, nawet zwierzyna przydomowa w charakterze kota za element Katamari może sie zostać. Kula przyjąć może naprawdę wielkie rozmiary: później rowery, ludzie, płoty, meble i większe jeszcze rzeczy do jej składu dołączają.
- No dobrze, ale po jakie cholere on te kule lepić musi?
- Toż mówie, że królewskiego manta sie boi chłopaczyna i zaiwania na sto dwa. Co każdy jeden miłośnik Króla do niego po prośbie idzie – już władca młodziakowi nakazuje Katamari zrobić. Każda takowa misja dwukrotnie na zaliczenie oczekuje, wpierw jak największą kulę trza zrobić w danem czasie, potem z kolei dany rozmiar kuli osiągnąć jak najszybciej. W zależności od tego, kto na jaką prośbe do monarchy przyszedł, inne miejsce wyznaczone zostaje, którym młody książę sie do roboty udaje. Raz jest to pokój w mieszkaniu, raz park, kiedy indziej jeszcze ogród. Nawet pod wodą i w samym kosmosie przyjdzie nam księciu pomagać. Musze przyznać, że nieco dziwacznie sie te dane lokacje prezentują, i można posądzić projektantów o niejakie psychiczne chorobe lub też zamroczenie na tle monopolowem. Dziwadła są tu przeróżne, dość powiedzieć, że pod wodą możem spotkać kota w masce nurka, a na ulicach przedziwne postacie z zapaśnikami i chińskim smokiem włącznie. Graficznie o żadnej rewelacji mowy być nie może – wszystkie obiekty są proste, poziomy także samo niczym nie powalają, ale przecież nie o grafike sie tu rozchodzi, więc i żadnych wymagań specjalnych mieć nie można. Grunt, że wszystko wyraźne, animacja płynna i żadnych problemów na tem tle nie ma. Oprawa dźwiękowa również stoi jako-tako, dźwięk nie powiem, obleci, ale nic nadzwyczajnego. Za to muzyka, panie Teosiu, bez pudła. Takich kawałków żeś pan nigdy w życiu nie słyszał i każda jedna podwórkowa kapela schować sie może. Dziwaczne te melodie, przyznać trza, ale za serce potwornie wprost mnie ujęły i chodze teraz pod nosem przyśpiewując sobie. Prawdziwie w deche sprawa, choć raczej nie dla każdego, bo jak mówie – dziwne niemożebnie.
- No a jakże tam z długością zabawy?
- Poziomów, musze przyznać, całkiem sporo. W niektórych są także dodatkowe zadania, jak np. zbieranie konkretnej ilości danych przedmiotów. Wszystkie przedmioty można potem obejrzeć sobie w galerii i starać sie skompletować kolekcje. Do tego możesz pan tyż poznajdować na poziomach poukrywanych kuzynów naszego księcia i nimi poziomy przechodzić. Dolicz pan jeszcze to, że każdy jeden poziom można na trzy różne odznaki zaliczyć. Poziom trudności jest znośny, ale zaczym pan będziesz o najwyższych odznaczeniach myślał, dużo wody w Wiśle naszej kochanej upłynie. Podsumowując: jak sie pan naukowych eksperymentów nie bojasz, śmiało możesz pan spróbować tej gry.

**Blizzard Beast** ■ ■

### WE LOVE MULTIPLAYER!

Nie sposób także samo pominąć faktu, że każden jeden poziom możesz pan z drugiem graczem zaliczyć, a prócz rzeczonego trybu kooperacji również zawody urządzać pan możesz w tak zwanem versusie. Wtenczas jeden z was króleszczakiem, a drugi jednem z jego kuzynostwa zasuwa. Uważać jednakże trzeba, co by z rozwagą przeciwnika dobierać. Z koleżkamy pograć do zakrapianego śledzika to sprawa przyjemna, ale nierozwagą sie wykazałem i Gieni tyż Katamari pokazałem. I teraz moja ślubna bogínia swojej piękności dziure w mem brzuchu wierci i krugom by tylko grała i grała...

**PlayStation 2**

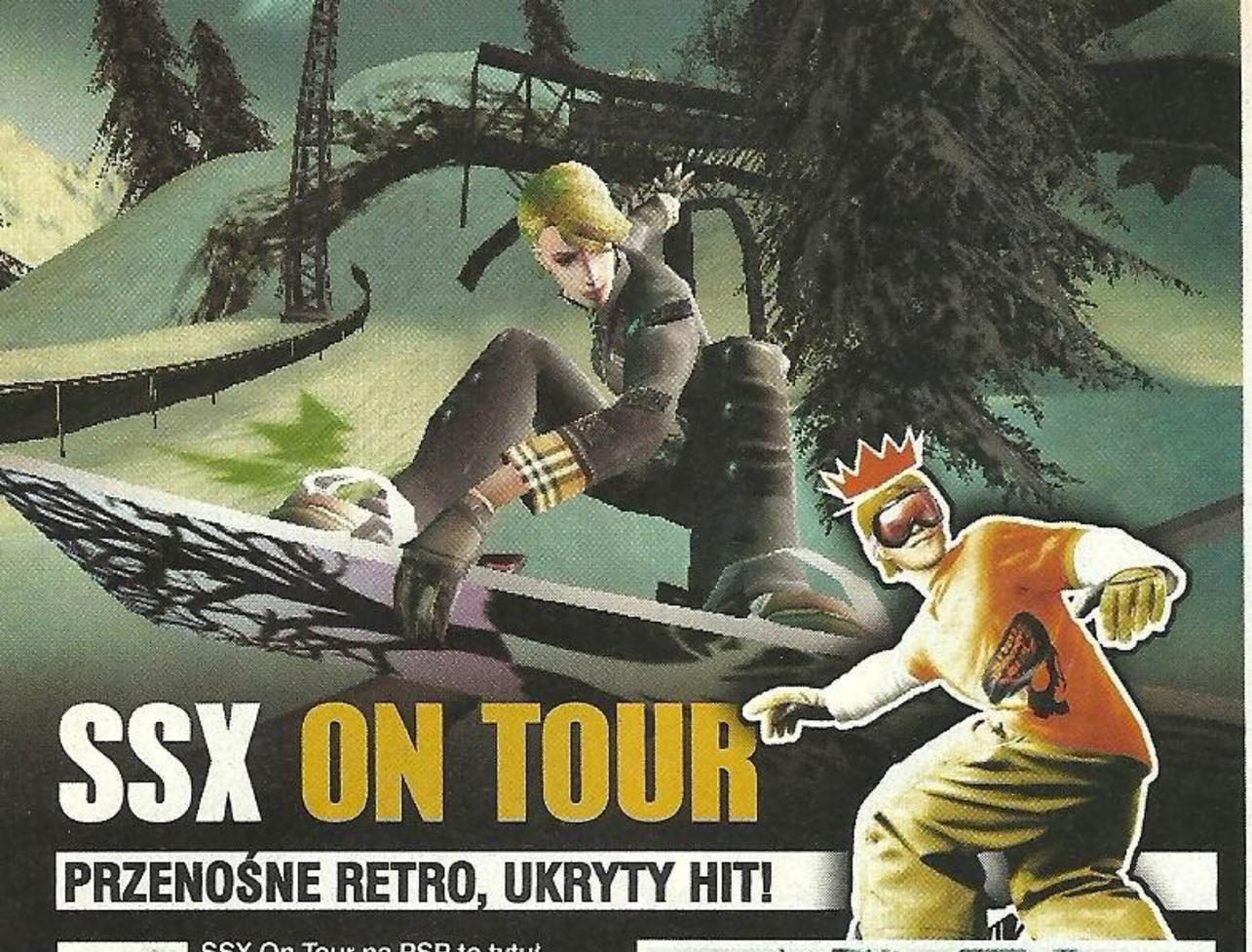
Uderzaj pan, Panie Trąbka, bo warto...

- **Wydawca:** Namco
- **Producent:** Namco
- **Liczba graczy:** 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

http://katamari.namco.com/

**8.0**

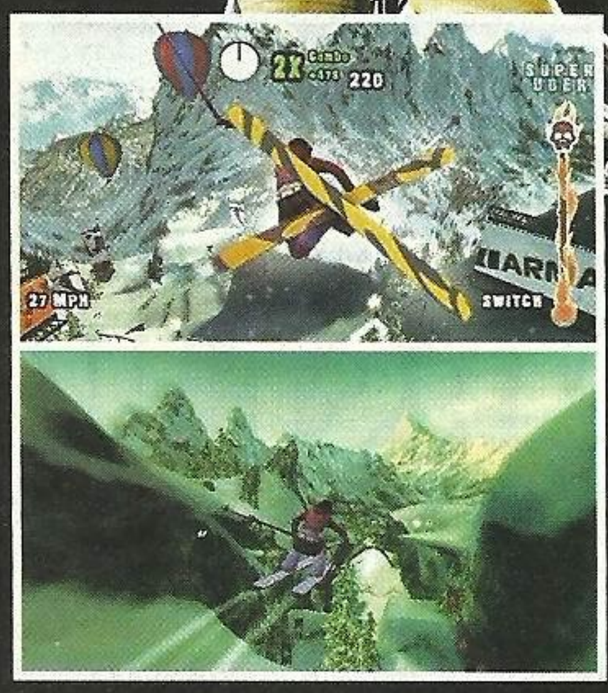


# SSX ON TOUR

## PRZENOŚNE RETRO, UKRYTY HIT!

SSX On Tour na PSP to tytuł – niespodzianka. Wielka niespodzianka. Po odpaleniu gry zaatakuje Was co prawda znajomy, rockowy soundtrack, przez ekran przeleją się ślicznie gryzmoły, a menu główne zaproponuje wybór między nartami a deską – ale to wszystko zmyłka. Cały haczyk polega na tym, że zarówno stoki górskie, jak i oprawę graficzną przenośnego On Tour przepisano żywcem z... trzeciej części gry! Oznacza to mniej więcej tyle, że jeśli zdecydujecie się na przenośne SSX On Tour, to w zamian otrzymacie starą, ale maksymalnie dozbrojoną wersję SSX3.

Wbrew pozorom wiadomość jest dobra, bo poprzedni SSX proponował żywszą i po prostu ładniejszą oprawę graficzną niż On Tour. Trójka była jasna, maksymalnie kolorowa i nie żałowała grającemu ani ton fajerwerków podczas powietrznych ewolucji, ani górskich krajobrazów. Prawdopodobnie dzięki temu, że autorzy pozostali przy trasach z trzeciej części gry, przenośny SSX On Tour jest najładniejszym obecnie tytułem, jakim pobawicie się na PSP. Poważnie, zaufajcie człowiekowi, który na handheldzie Sony widział już wszystko! Dosłownie na kawałki rozwalił mnie zjazd skalistym stokiem podczas zamieci śnieżnej. Zawodnik wyciskał ze sto kilometrów na godzinę, płatki śniegu wściekle wirowały na ekranie, a widoczność ciągnęła się hen po sam horyzont, a animacja ani myślała o psuciu mi zabawy. To oczywiste, że wraz z takimi grami jak SSX On Tour, czy Burnout Legends, PlayStation Portable wita się z drugą generacją softu. Wystarczy spojrzeć tylko na przenośne On Tour, żeby zrozumieć, że sprytni programiści nauczyli się właśnie nowych sztuczek.

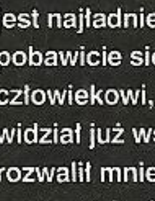


### →| OLD BUT KOLD

Okej, gra być może oparta jest na dwuletnim hicie (nawet bonusy i znajdźki zalegają dokładnie tam, gdzie leżały w SSX3), ale spokojnie znalazło się w niej miejsce dla nart, Monster Tricków i kilku innych smaczków skopiowanych bezpośrednio ze stacjonarnego SSX On Tour. Zarówno dla nart, jak i deski przewidziano dwie osobne ścieżki kariery, dlatego macie pewność, że grę ukończycie minimum dwukrotnie. Oczywiście nie liczcie na drastyczne różnice między snowboardem a nartami – podobnie jak na dużych konsolach sprawa rozbija się o czystą kosmetykę.

Podczas akrobacji, grindowania po poręczach czy kilkudziesięciometrowych skoków ani przez moment nie przeszkadzał mi fakt, że PSP nie ma drugiego analoga. Każdy przycisk jest tam, gdzie być powinien, dzięki czemu dobrze wyszkolony narciarz wygrywa turniej za turniejem. Dokuczało mi jedynie to, że przyciskowi „kwadrat" przypisano zarówno boost, jak i jeden z trzech rodzajów trików. Efekt? Zanim się do tego nie przyzwyczaiłem, pan bohater gry przewracał się niezwykle często. Szkoda również, że zniknął patent z cichnącą w powietrzu muzyką. Nawet pomimo tego, że utwory z listy Pocket TRAX są dobre (a Louis XIV – „God Killed The Queen" rządzi światem), nie doświadczycie tu pomysłu z cichnącą podczas skoku i wyjącą przy lądowaniu muzą. Ale to drobiazg. SSX On Tour jest prześliczne i maksymalnie grywalne. EA Big skonwertowało najlepszą część serii, na którą po raz drugi maksymalnie się napaliłem. Dla mnie bomba!

**Matt** ■ ■



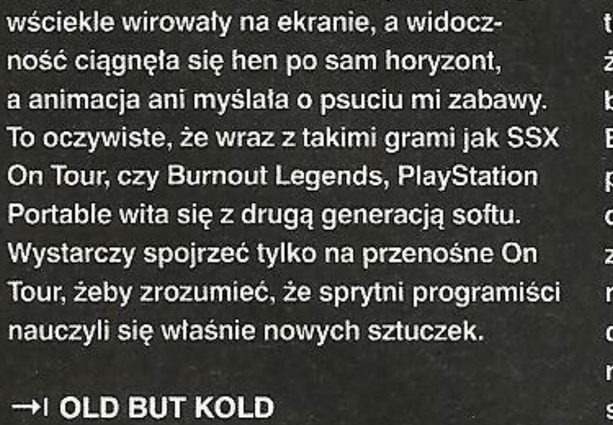
**PSP** — Stało się! EA Big rozrabia na PSP!

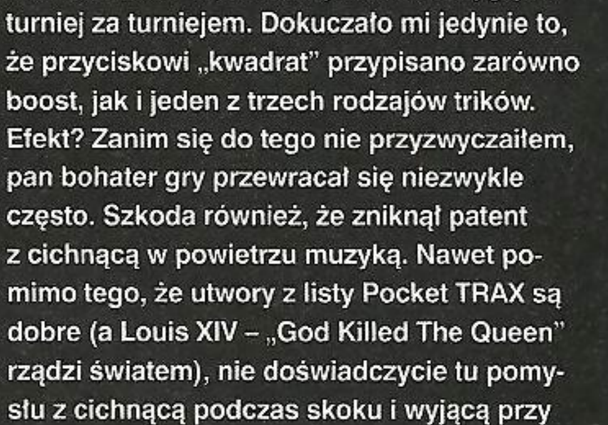
- **Wydawca:** Electronic Arts
- **Producent:** EA Sports BIG
- **Liczba graczy:** 1 (4)

GRAFIKA ■■■■■■■■■■■■■■■
DŹWIĘK ■■■■■■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■■■■■■■□□

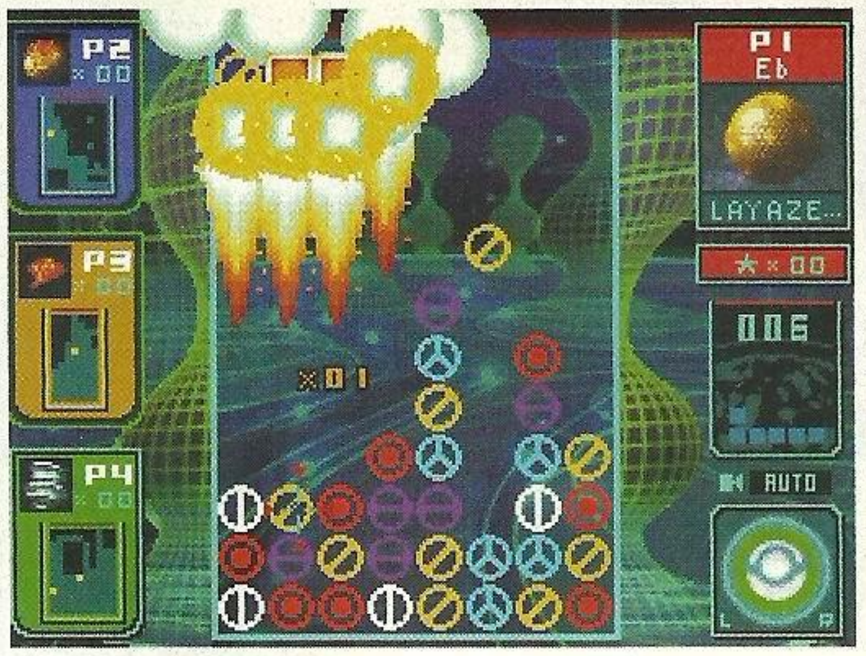
**9.1**

http://www.easportsbig.com/games/ssxontour/home.jsp





■ Przenośny On Tour to tak naprawdę stary, dobry SSX3, uzupełniony o możliwość jeżdżenia na nartach.



■ Na górnym ekranie zawsze coś się dzieje. Trudno stwierdzić co, bo nie ma czasu spoglądać.

# METEOS

## NIE INTERESUJĄ CIĘ GRY LOGICZNE? KONIECZNIE PRZECZYTAJ TĘ RECENZJĘ!

Przyznam się Wam, że kiedy oglądałem filmiki z **Meteos**, w żaden sposób nie potrafiłem odgadnąć, o co w tej grze chodzi. Co gorsze, pierwsze pięć minut zabawy wcale nie zmieniło tego stanu rzeczy. Na szczęście mój niezawodny zmysł gracza szybko zaprowadził mnie do tutorialu, gdzie podstawy zostały mi przystępnie wyjaśnione. I nie chcę przez to wcale powiedzieć, że gra jest skomplikowana. Wręcz odwrotnie, dawno nie spotkałem się z tak przejrzystymi zasadami. Niczym w Tetrisie z góry spadają różnokolorowe klocki, a kiedy poziomo lub pionowo ułożą się co najmniej trzy identyczne, zostają wystrzelone w kosmos (dosłownie) wraz ze wszystkimi kwadratami znajdującymi się nad nimi. Działanie gracza ogranicza się do przesuwania tytułowych meteosów wertykalnie tak, by odpalić ich jak najwięcej. Dodatkowo przyciskiem można przyśpieszyć spadanie klocków. I to wszystko, jeśli chodzi o reguły.

### →| WYBUCH SUPERNOWEJ

Powodem mojego początkowego zakłopotania tym tytułem była jego widowiskowość. Meteosy spadają naprawdę szybko, potrafią ich być na planszy jednocześnie dziesiątki, bez przerwy coś wybucha, a do tego dochodzą power-upy. Co powiecie na przykład na ogromny topór, które wycina klocki z ekranu? Z początku ciężko się w tym wszystkim połapać, ale to okres przejściowy. Grafika bynajmniej rozgrywki nie utrudnia – jest prosto, kolorowo i intensywnie. Czego chcieć więcej? A do tego dostajemy śliczne tła i zabawne intro.

Ideą gry jest obrona własnej planety przed meteosami i atakowanie nimi przeciwnej. W związku z tym, co level znacząco zmienia się sceneria. I tutaj designerzy odwalili kawał świetnej roboty. Każdą planetę zamieszkują stworki mające swój unikalny wygląd klocków, co odrobinę utrudnia rozgrywkę. Generalnie gra w każdym momencie zaskakuje. Gwarantuję, że na Waszych twarzach pojawi się choćby lekki uśmiech, kiedy traficie do świata wektorów bądź komiksu. A planet są dziesiątki, jeśli nie setki. Różnią się one jeszcze czymś – siłą przyciągania. Na niektórych małe skupiska klocków dolatują do górnego krańca ekranu bez problemu, w innych trzeba w locie ułożyć kolejną jednokolorową linię, by udało się meteosy wynieść na orbitę.

### →| ALFA I OMEGA

Trudno w to uwierzyć, ale ta, na pierwszy rzut oka niepozorna produkcja, ma wszystko, czego można sobie zażyczyć. Cztery rozbudowane opcje dla samotnika, multiplayer na jednym egzemplarzu gry, a do tego całe stado bonusów. Wystrzelone meteosy są skrzętnie zapisywane przez konsolę, by gracz mógł za nie kupić nowe przedmioty, planety bądź nawet klocki. A jest tego trochę, więc gra nie powędruje na półkę po pięciu godzinach. Przykładowo główny tryb należy kończyć wielokrotnie, na coraz wyższych poziomach trudności, wybierając różne ścieżki. Z czasem dochodzą na kolejnych levelach wytyczne, jak wystrzelenie odpowiedniej liczby meteosów albo zmieszczenie się w czasie. A czy zaskoczy Was fakt, że gra logiczna ma kilka zakończeń? Mnie zaskoczył. Kompletny zgon zaliczyłem zaś, kiedy okazało się, że bez problemu można zgrać koledze na NDSa wersję demonstracyjną gry! Póki konsola nie zostanie wyłączona, można bawić się do woli.

Nawiązując do wstępu, **Meteos** nadaje się po prostu dla każdego. Niech Was nie zwiedzie jego pozorna popierdółkowatość – to hit z prawdziwego zdarzenia!

**Kaxi** ■ ■

**Za wypożyczenie gry do testu dziękujemy firmie Ultima (www.ultima.pl).**

**Nintendo DS** — Mizuguchi po raz wtóry spisał się doskonale.

- **Wydawca:** Nintendo
- **Producent:** Q? Ent.
- **Liczba graczy:** 1-4

GRAFIKA ■■■■■■■■■■■■□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■■■■■□□□
MIÓD ■■■■■■■■■■■■■■□□□

**8.8**

http://meteos.nintendods.com/

# NEED FOR SPEED MOST WANTED

## KOLEJNA GRA O BOGATYCH BACHORACH I ICH ODPICOWANYCH BRYKACH? HMM...

Najnowsza odsłona serii Need for Speed nie nosi już podtytułu Underground. To dobrze. Ale nie nosi też podtytułu High Stakes 2, Hot Pursuit 3, ani po prostu samego numerka. I to już źle. Oczywiście tylko z mojej perspektywy, gdyż „podziemnymi" Needami byłem już troszkę znudzony i czekałem na jakiś powrót do korzeni. Niestety, pomimo wielu prób zamaskowania tego, czym gra naprawdę jest, po spędzeniu z nią kilkunastu godzin mogę stwierdzić, że czuć tu wszystko Undergroundem na kilometr. Zacznijmy od...

### →! JESIENNA ZADUMA

...miasta. Nazywa się Rockport i składa się z trzech dzielnic, z których dwie odblokujecie dopiero po pewnym czasie. Jest zbliżone do znanego z NFSU2 Bayview, a jednak inne. Przede wszystkim jest mniej... miejskie. Oczywiście jest tutaj centrum pełne wieżowców, czy też typowo industrialne dzielnice, ale bardzo dużo tu też terenów podmiejskich, zaś sieć dróg jest dużo bardziej rozległa i kompletnie inaczej zaprojektowana. Drogi są szersze, łuki łagodniejsze, jest wiele otwartej przestrzeni – nie jesteśmy już wciśnięci w siatkę miejskich uliczek. Do tego Rockport położone jest w bardzo górzystej okolicy – częste są tu zmiany wysokości na trasie.

Podsumowując – jest to krzyżówka stylu Bayview z podmiejskimi drogami znanymi z poprzednich odsłon gry. Po Rockport poruszamy się w dzień, ale aura jest bardzo zmienna i nie zawsze będzie świecić słońce. Pogoda często potrafi się błyskawicznie popsuć; na niebie pojawiają się ciężkie, szare chmury i zaczyna się solidna ulewa. Muszę przyznać, że w połączeniu z jesienną, szaro-brązową kolorystyką i niespecjalnie kolorowym miastem zrobiło to na mnie dość ponure wrażenie i wcale mi się na początku w Rockport nie podobało. Potem co prawda się przyzwyczaiłem, ale niesmak pozostał.

### →! CZARNA LISTA

W Rockport działa prężne podziemie nielegalnych wyścigów. Nasz bohater ma BMW M3 i zamierza dostać się do ścisłej czołówki kierowców. Jednak podczas wyścigu jego fura się psuje, on sam trafia do pierdla, a auto przechodzi w posiadanie niejakiego Razora – kolesia, który za jego pomocą (podczas „naszego" pobytu w pace) trafia na szczyt tzw. czarnej listy. Jest to ranking piętnastu największych wyścigowych kozaków w całym mieście. Zadanie gracza jest jasne – musi pokonać Razora i odebrać zagarniętą furę. Problem polega na tym, że Razor ścigać się z nami na początku nie zamierza i trzeba będzie pokonać wszystkich zawodników na liście, aby raczył stawić się na linii startu we własnej osobie. Każdy ze znajdujących się na liście kierowców ma swoje wymagania odnośnie tego, co musimy zrobić, aby móc wyzwać go na pojedynek. Wymagania te dzielą się na trzy grupy – musimy wygrać odpowiednią ilość wyścigów, zaliczyć wyznaczoną liczbę tzw. kamieni milowych oraz wystarczająco wysoko podbić wartość bounty – nagrody, którą policja wyznacza za naszą głowę. Do wyboru mamy zawsze kilka wyścigów – możemy dowolnie zdecydować w ilu i których z nich weźmiemy udział, wystarczy po prostu odnieść zadaną liczbę zwycięstw.

Rodzajów wyścigów jest sporo, mamy tutaj Circuit – wyścigi po kilka okrążeń na zamkniętych trasach, Knockout – ich modyfikację, w której ostatni w stawce po każdym okrążeniu odpada, Sprint – wyścig z punktu A do B po wyznaczonej trasie, Drag – znane z serii Underground wyścigi na krótkich odcinkach, Speedtrap – wyścig, w którym na rozmieszczonych na trasie punktach kontrolnych mierzona jest nasza prędkość w danym momencie, i to jej suma (nie pozycja na mecie!) decyduje o zwycięstwie oraz Tollbooth – wyścig, w którym musimy w wyznaczonym czasie dotrzeć do następnego punktu kontrolnego. Z gry wyleciały natomiast znane z poprzedniej części Drifty.

Kamienie milowe z kolei, to nic innego, jak konkretne rzeczy, które musimy zrobić podczas zabaw z policją. Tu także do wyboru jest szereg różnych zadań – trzeba przejechać koło fotoradaru z wysoką prędkością, podczas pościgu uszkodzić ileś tam radiowozów, spowodować straty na jakąś (najczęściej dość dużą) kwotę, ominąć kilka blokad drogowych, popełnić wystarczającą ilość wykroczeń, czy po prostu przez dany czas ganiać się z policją i nie dać się złapać... Za każdy kamień milowy i zabawę z policją dostajemy także wspomniane już bounty, które po prostu musi osiągnąć wyznaczony poziom. Gdy wszystkie warunki danego członka czarnej listy są już spełnione możemy wyzwać go na pojedynek – dwa odgórnie narzucone wyścigi. Po pokonaniu przeciwnika wybieramy jeszcze dwie z kilku nagród, w formie losowania kart – możemy wygrać unikalne dodatki do naszej fury, kasę czy kilka innych rzeczy. Najciekawszą nagrodą jest z pewnością samochód przeciwnika.

### →! HOT PURSUIT

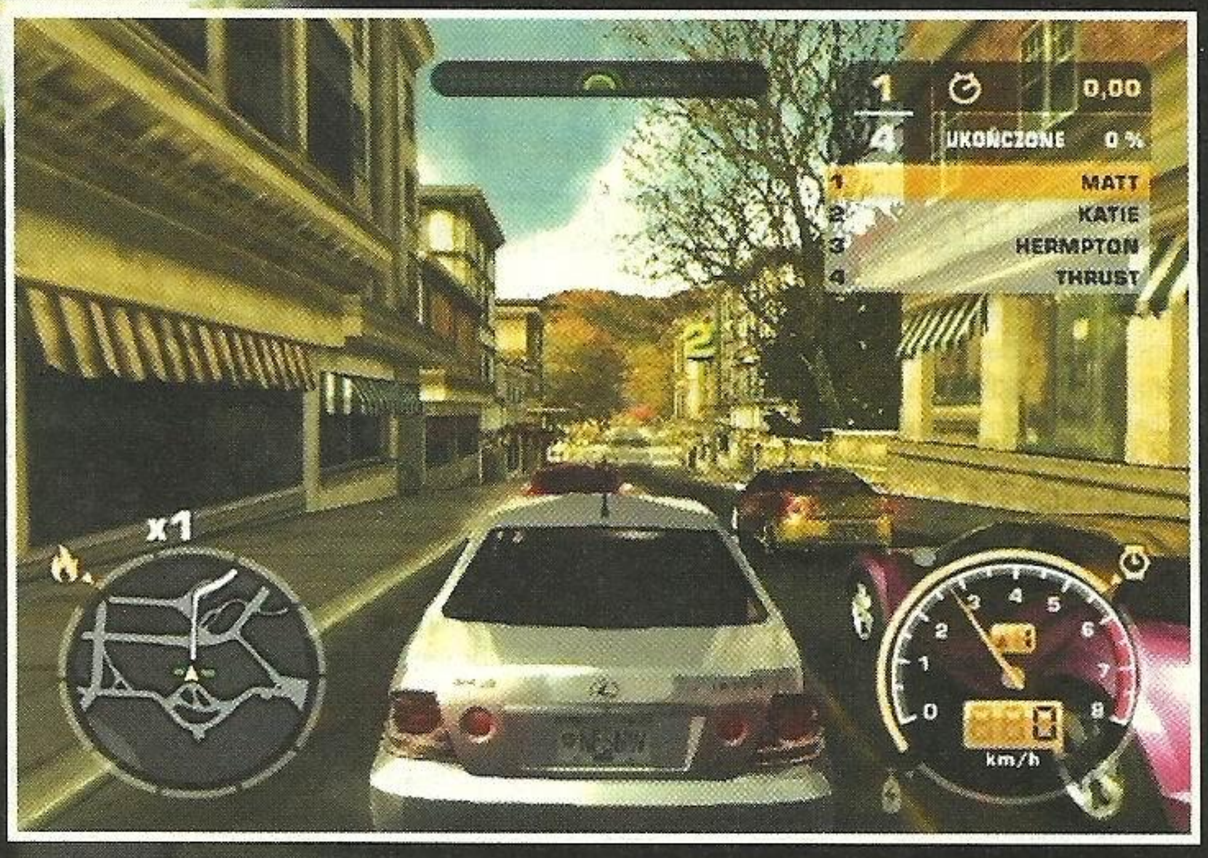
Wiecie już, że będą obowiązkowe gonitwy z policją. Policjanci mogą przyczepić się do nas w dowolnym momencie gry – i podczas wyścigu, i gdy jeździmy po mieście. Mamy do dyspozycji antyradar, który pikaniem daje nam do zrozumienia, że zbliżamy się do jakiegoś stróża prawa. Gdy rozpoczyna się pościg lepiej być przygotowanym na wszystko i mieć jako-takie umiejętności. Może na początku nie jest specjalnie

- **Dobre:** Pościgi, różnorodne zadania, długość rozgrywki.
- **Złe:** Ach ten Fiat Punto...
- **Brzydkie:** Szarobure miasto w strugach szarego deszczu.

Aby pozbyć się radiolki wystarczy w takiej sytuacji po prostu skręcić lekko w lewo... Sami zobaczycie co się stanie.

## PUNTO I OKOLICE

Już dziewięć lat upłynęło od mojego pierwszego spotkania z serią Need for Speed. Były to czasy dla miłośników samochodów dość surowe – raptem w kilku grach mogliśmy pojeździć modelami od istniejących producentów, a nie wyimaginowanymi wehikułami. Dziś sytuacja się zmieniła i licencjonowane auta nie robią już na nikim wrażenia, jednak mi seria Need For Speed zawsze kojarzyła się z najdroższymi i najszybszymi samochodami świata. Nie dziwne więc, że już od dłuższego czasu kręcę nosem na zawartość garaży w kolejnych jej odsłonach. Ostatnią częścią, która jako tako mnie pod tym względem usatysfakcjonowała, był leciwy już, pierwszy na obecnej generacji konsol NFS, czyli Hot Pursuit 2, ale nawet w nim zaczynaliśmy niespecjalnie imponującymi modelami. Pomijając dziwadła pokroju Motor City i Porsche Unleashed można dojść do wniosku, że prawdziwe supersportowe tradycje serii zaczęły podupadać już po High Stakes, grze, jakby nie patrzeć, sześcioletniej. Most Wanted miało w założeniach pogodzić interesy miłośników tuningu i fanów najszybszych aut świata. Udało się, że tak powiem, połowicznie. Cieszę się, że mamy tu takie wózki jak Mercedes McLaren SLR, Aston Martin DB9, Porsche Carrera GT, Lamborghini Murcielago i Ford GT, bo to niewątpliwie supersamochody. Ale kto, do cholery, wepchnął tu takie cacko jak Fiat Grande Punto? To jakiś śmiech na sali. Nietknięte tuningiem nowe dziecko Fiata potrafi się w grze rozpędzić do przeszło 240km/h! Ktoś w Turynie musi mieć teraz niezły ubaw. To zresztą nie jedyny samochód pasujący bardziej do Gran Turismo niż Need For Speed. Bo taki Volkswagen Golf GTI też szczytem moich motoryzacyjnych marzeń nie jest. Ech, gdzie te czasy, kiedy praktycznie każde auto w tej serii bez trudu rozwijało ponad 300 km/h... Na zdjęciu cacko z NFS2: Isdera Commendatore 112i.



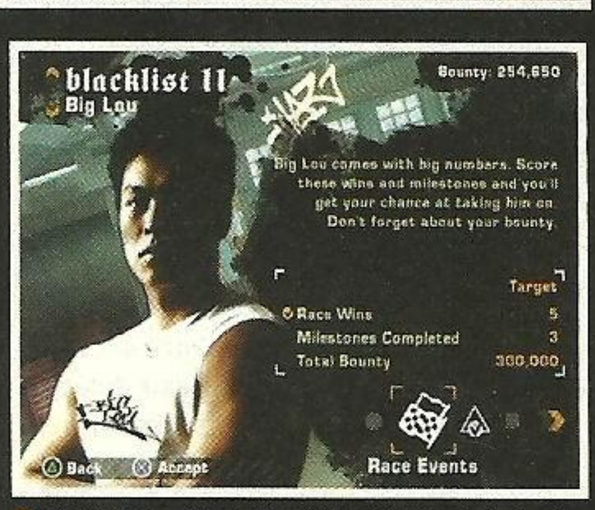

trudno, ale gdy porządnie nastąpimy policjantom na odcisk, niszcząc im radiowozy, okoliczne mienie, popełniając wykroczenia i unikając aresztowania, prędzej czy później poważnie się zdenerwują i przestaną się bawić z nami w kotka i myszkę. Z czasem na drogach zaczną pojawiać się blokady, a podstawowe radiowozy zastąpione zostaną przez pojazdy tajniaków, auta sportowe i potężne terenówki, a w końcu na niebie pojawi się helikopter!

Nabijanie bounty przez zabawy z policją jest fajne, ale nic nam nie da, jeśli policji na końcu nie uciekniemy. Pomogą nam w tym tzw. Pursuit Breakers. Po prostu – przejeżdżamy przez ikonę informującą nas o możliwości wykonania Breakera i oglądamy, jak na policyjny pościg zwala się dach stacji benzynowej, wielka opona z reklamy, czy maszt, który skutecznie zablokuje drogę ścigającym nas jednostkom. Jeśli nawet pościg zatrzymasz, nie oznacza to wcale, że już po sprawie – pojawia się wówczas na ekranie pasek Cooldown, który musi zapełnić się, aby radiowozy się odczepiły. W tym czasie usilnie szukająca nas policja nie może nas przyuważyć, bo inaczej cała zabawa zacznie się od początku. Aha – Cooldown napełnia się tym wolniej, im więcej nabroiliśmy. Są także specjalne kryjówki, w których możemy schować się przed policją, a pasek będzie napełniał się szybciej.

Każde nasze auto ma też pasek Heat, który napełnia się w miarę rozrabiania – to właśnie od niego uzależniona jest agresywność policjantów. Możemy nasz samochód zamelinować w kryjówce i jeździć innym, możemy też dokonać zmian w jego wyglądzie – każda taka zmiana spowoduje, że Heat danej fury opadnie i policja znów będzie traktować nas jak porządnego obywatela. Gdy stróże prawa nas złapią, każą zapłacić mandaty za popełnione wykroczenia, a gdy zbyt często będą łapać nas w danym aucie, w końcu pójdą po rozum do głowy i nam je skonfiskują. Z policyjnego parkingu możemy je potem wykupić za pomocą specjalnych kart.

### →I FEEL THE NEED...

Moje narzekania odnośnie listy dostępnych aut możecie przeczytać sobie w ramce. Dość powiedzieć, że w grze znajduje się ich ponad 30, a osoby nie mające zbliżonych do moich oczekiwań nie powinny czuć się zawiedzione. Samochody możemy tuningować, zarówno wizualnie, jak i mechanicznie. Tuning nie jest może tak rozbudowany, jak w poprzedniej części, ale nie ma specjalnych powodów do narzekań – można złożyć całkiem imponujące potwory. Grunt, że wszystko daje się tym razem załatwić w jednym sklepie. Jeśli ktoś chce, może w ogóle nie jeździć po mieście – każdy wyścig da się wybrać z menu i nie trzeba zwiedzać w tym celu całej okolicy, co było trochę denerwujące w poprzedniej części NFS. Gra jest ogromna, dłuższa chyba nawet od NFSU2. W dowolnym momencie możemy powtórzyć każdy wyścig, nawet z puli wyścigów przeciwników już pokonanych. Oprócz kariery czeka na Was także ponad 60 rozmaitych zadań w trybie Challenge. Doliczcie do tego multiplayer (choć online tylko na Xboksie), a ukaże się Wam obraz naprawdę rozbudowanej i długiej gry.




Z takimi oto „tfardzielami" będziemy się ścigać...

Na koniec słówko o oprawie. Rockport mi się nie podoba – nie lubię jesieni, więc nie polubiłem też jesiennego miasta. Grafika nie prezentuje się zbyt okazale, szczególnie na PS2, gdzie nie ma bump mappingu i potrafi poważnie przyciąć, gdy podczas pościgu robi się naprawdę gorąco. Same menusy i ogólna prezencja jest w typowym dla EA stylu – jest ładnie, efektownie, na pewno nie nudno. Niezły jest także soundtrack, utrzymany w podobnych co w Undergroundzie klimatach, choć utworów jest raczej mało. Miłośnicy tuningu, sportowych samochodów, pościgów i przede wszystkim poprzednich dwóch części będą zadowoleni, miłośnicy supersportowych fur, długich prostych, wiatru we włosach i starego, dobrego NFSa już niekoniecznie. Ja poczekam na Test Drive Unlimited.

**Blizzard Beast** ■■

**Xbox | PC** — Kawał dobrej gry, choć swoje wady ma.

- **Wydawca:** Electronic Arts
- **Producent:** EA Games
- **Liczba graczy:** 1 (8)

GRAFIKA ■■■■■■■■■■
DŹWIĘK ■■■■■■■■■■
MIÓD ■■■■■■■■■■

http://www.eagames.com/nfs/mostwanted/us/

**8.5**

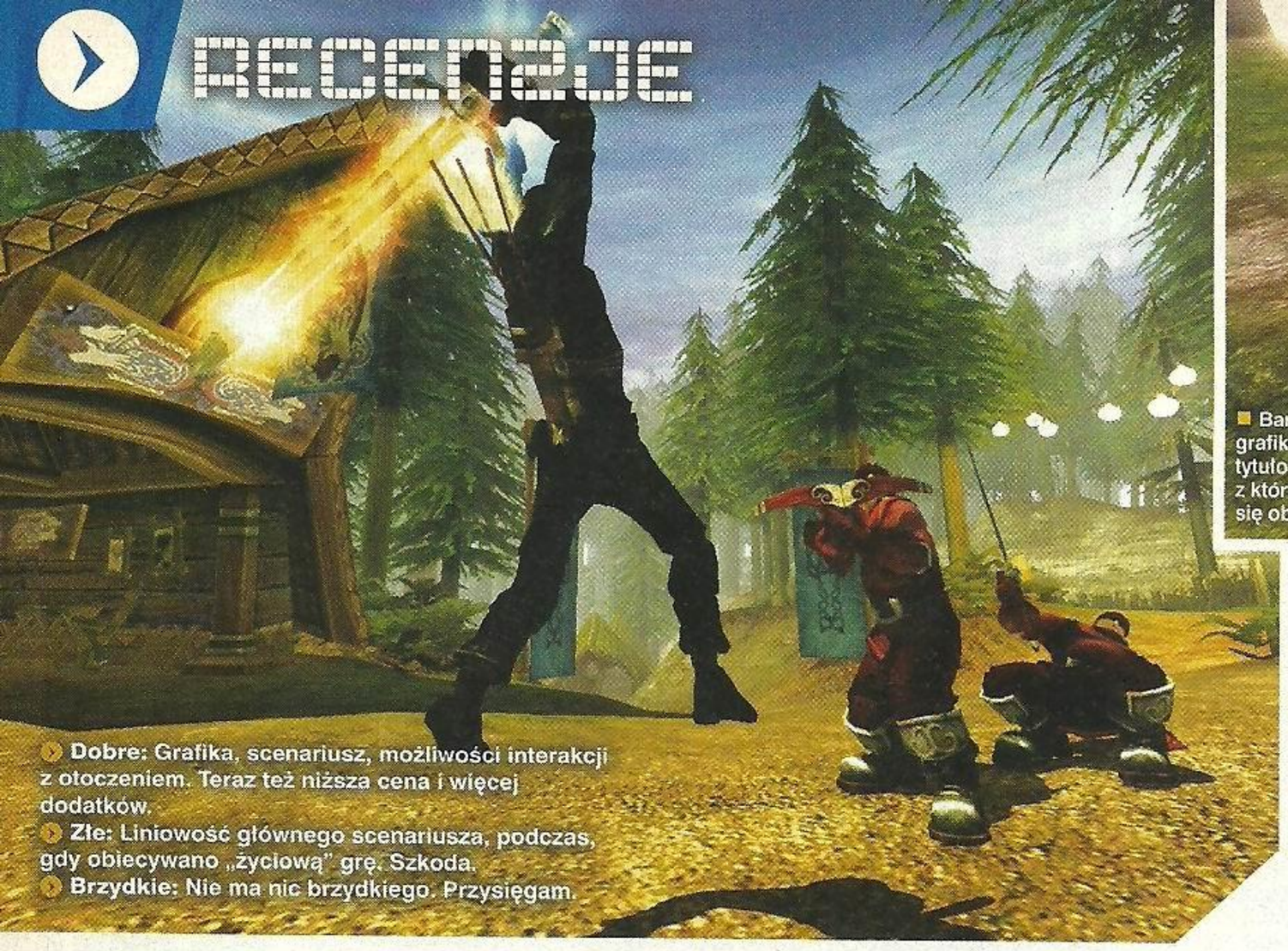
**PS2 | GCN** — Brak online, głupsza policja, słabsza grafa.

- **Wydawca:** Electronic Arts
- **Producent:** EA Games
- **Liczba graczy:** 1-2

GRAFIKA ■■■■■■■■■■
DŹWIĘK ■■■■■■■■■■
MIÓD ■■■■■■■■■■

http://www.eagames.com/nfs/mostwanted/us/

**8.2**



- **Dobre:** Grafika, scenariusz, możliwości interakcji z otoczeniem. Teraz też niższa cena i więcej dodatków.
- **Złe:** Liniowość głównego scenariusza, podczas, gdy obiecywano „życiową" grę. Szkoda.
- **Brzydkie:** Nie ma nic brzydkiego. Przysięgam.

■ Barwna i senna stylistyka grafiki w Fable nadaje tytułowi baśniowy klimat, z którym bardzo przyjemnie się obcuje.

## EMOTIKONKI

Wpływ na inne postacie w Fable miało się także dzięki swoistym „emotikonkom", czyli zachowaniom postaci, odkrywanym w trakcie gry. Można było wykonywać obraźliwe gesty (nawet pokazując środkowy palec), ale także wyrażać proste komplementy, czy uznanie dla czyjegoś stroju. Dzięki sprytnie combowanemu systemowi gestów, mruknięć i drobnych upominków można było wywalczyć zainteresowanie seksualne u wybranej płci w dość krótkim terminie. Teraz dochodzą nowe „emotikonki" – ciekawe czy i życie w Fable: the Lost Chapters stanie się przez to jeszcze prostsze.

# FABLE: THE LOST CHAPTERS

## INTELIGENTNI NIE SĄ CI, KTÓRZY POTRAFIĄ ROZWIĄZYWAĆ ZADANIA LOGICZNE

Ostatnio coraz głośniej mówi się, że inteligentni to tacy, którzy dobrze sobie radzą w relacjach z innymi ludźmi. Mało tego – inteligentny człowiek to też taki, który potrafi rozpoznać oszustów. Jeśli zaakceptujemy tego typu pomysł, to okaże się, że Fable powinno w ogóle mieć jakieś dotacje z Ministerstwa Edukacji i być zalecanym przez samego ministra, bo przecież jest to gra o nawiązywaniu znajomości. Teraz bliżej nam do tego, niż kiedykolwiek, ponieważ ukazuje się **Fable: The Lost Chapters**, czyli Fable na Xboxa (i PC), do którego dodano sporo nowych elementów względem oryginalnej wersji. I dobrze to, i źle. Dlaczego?

Dobrze dlatego, że oryginalne Fable jest jedną z fajniejszych gier na Xboxa. Nie jest cudowna i idealna, ale naprawdę pozwala się pobawić. Towarzyszenie w życiu małemu chłopcu, który rośnie, dojrzewa, potem starzeje się, wyraźnie ma swój urok. Podróżowanie przez zmieniające się wraz z porami roku okolice, odwiedzanie zapomnianych ruin, pokonywanie potworów pustoszących okolice – klasyka gatunku RPG też się znajdzie. Nader jednak wszystko cały system drobiazgów, czyli na przykład nawiązywanie znajomości. W Fable można dawać ludziom prezenty, albo sprawiać im przykrość. O ile nie ma to wpływu na scenariusz, bo czy będzie się złoczyńcą, czy dobroczyńcą, jest on podobny, to ma wyraźne przełożenie na postać, która nabiera diabelskiego lub anielskiego wyglądu. Na wygląd mają wpływ także współczynniki (na przykład siła). Ale wróćmy do prezentów.

### →I PODARKI

Można sobie zaskarbiać przyjaźń pojedynczych osób, a nawet całych tłumów. Wreszcie można znaleźć sobie żonkę (jedną lub więcej), kupić dom, sklep... Sklep przynosi dochody, więc jest całkiem opłacalnym biznesem. Oczywiście, żeby na niego zarobić można najpierw kogoś zabić i buchnąć mu kasę, ale także wymieniać się na towary z kupcami w różnych miastach. Jest naprawdę wiele możliwości. Osobną zupełnie kwestią pozostają takie zabawy jak łowienie ryb! Posiadanie przez nas akcesoriów typu wędka pozwala samemu zdobywać sobie jedzenie, ale też wyławiać różnego rodzaju znajdźki urozmaicające grę. W to wszystko wpakujmy jeszcze system czarów, który zawiera magię pozytywnej i negatywnej strony, przy czym nasza postać przez cały czas, w zależności od tego jakich czynów dokonuje i jak rozmawia z ludźmi, zbiera odpowiednią „karmę".

Do tego grafika: śliczna, nieco cukierkowa, ale nadająca przez to tytułowi klimat baśni, nieco może też snu. Barwne krajobrazy od gęstych i ciemnych lasów, po pozłacane jesiennymi liśćmi wzgórza i tonące w śniegu szczyty – będzie tam wszystko. Będą wyścigi, walki gladiatorów, zakochane panienki i biedne dzieci, którym można pomagać. Będzie możliwość spenetrowania obozu bandytów i pokonania ich herszta, ale także wyrwania najbogatszej panny w świecie. Można też zaciągnąć i złożyć w ofierze Bogu ducha winnych wędrowców tylko po to, żeby złe bóstwo dało nam prezent. Wszystko to znają i cenią ci, którzy grali w Fable.

### →I CO NOWEGO?

No właśnie, a co znajdujemy nowego w **Fable: The Lost Chapters**? Po pierwsze cenę. Będzie znacznie niższa od ceny oryginalnej gry. I też nic dziwnego, bo to drugi rzut i ci, którzy przeszli już Fable będą się poważnie zastanawiać czy w coś takiego zainwestować. Dołożono przede wszystkim sporo nowych zadań do wykonania. Jedne mniej, inne bardziej oryginalne – nie odstają od poprzednich zbytnio. Po drugie mamy znacznie więcej tzw. „demon doors", czyli wrót otwierających się, kiedy spełnimy jakieś zlecone przez nie warunki. Skoro wrót jest więcej, to i więcej będzie pewnie przedmiotów. Tak jest w rzeczy samej. Mieczy, typów zbroi, ubranek i nawet jedzenia jest nieco więcej, więc można radośnie zabawiać się nowymi gadżetami.

Rozbudowano też czary i pojawiły się nowe rodzaje potworów oraz jeden świeżutki boss do rozchlapania po okolicy. Czy to jednak wystarczy do zakupu Fable: TLC? Trudno powiedzieć. Większość nowych zadań jest dostępnych dopiero pod koniec gry, więc jeśli będziecie chcieli zwrócić na nie uwagę, trzeba się przebiec znów przez całą fabułę. Nie ma też żadnych zmian w podstawowym scenariuszu, który wciąż strzaskać można w mniej niż dziesięć godzin. A szkoda, bo przecież Fable będzie jedną z nielicznych gier z Xboxa, które dadzą się odpalić na X360 (choć Microsoft zażegnuje się, że lista będzie dłuższa, na razie nie rośnie). Ponadto najprawdopodobniej Fable 2 jest także tworzone na X360 (choć wciąż oficjalnie tego nie potwierdzono), więc zamiast dwóch, trzech ścieżek pobocznych można było dołożyć coś, co sprytnie nawiązywałoby do drugiej części, albo bardziej mobilizowałoby do gry.

A tak – mamy tańszą i bardziej rozbudowaną wersję świetnej gry. Jeśli już przechodziliście Fable i macie ten etap za sobą i gra Wam się po prostu podobała – dajcie sobie spokój. Jest parę nowych tytułów, które warto sprawdzić. Jeśli graliście w Fable i wsiąkliście, a do dziś chętnie włączacie tę grę – należy **Fable: The Lost Chapters** przynieść sobie do domu. Powinniście nieźle się poczuć w jej towarzystwie. Ci, którzy nie grali w Fable, a mają pociąg do fajnych, wciągających erpegów zręcznościowych z pomysłem i ciekawym systemem relacji społecznych – mogą uderzać w ciemno. Teraz grania znacznie więcej i śmiało można wsiąkać.

■ ■ **Grabarz**

■ Większe możliwości wyboru kreacji sprawiają, że niektóre stroje są naprawdę urzekające.

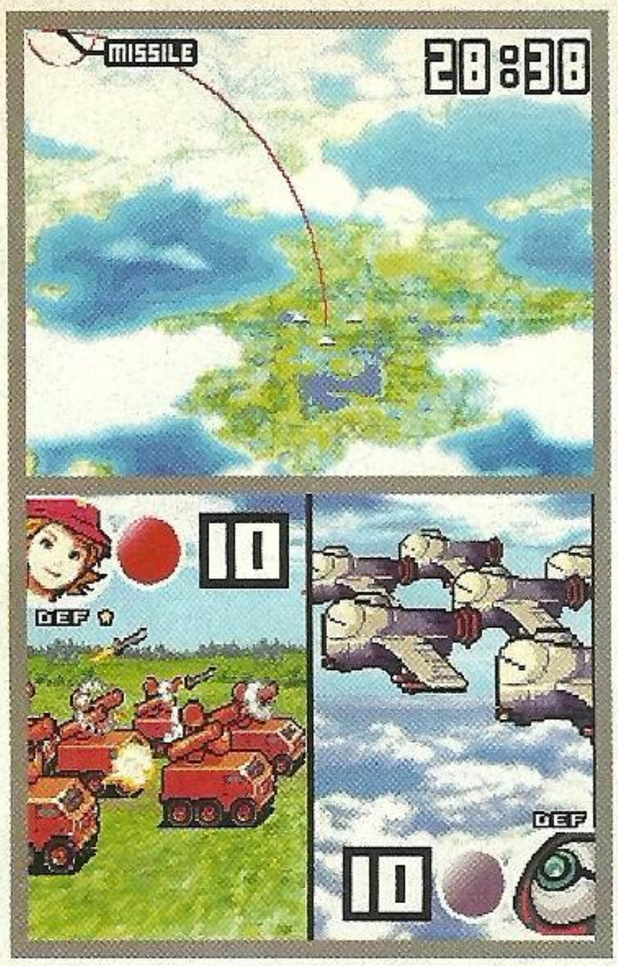
**Xbox | PC** — Świetna gra, a teraz z większą liczbą dodatków!

- **Wydawca:** Microsoft
- **Producent:** Lionhead
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA ■■■■■■■■■■
DŹWIĘK ■■■■■■■■■■
MIÓD ■■■■■■■■■■

**8.5**

http://www.xbox.com/en-US/games/f/fabletlc/



Dobre: Dużo nowości, pomysłowe misje i jak zawsze doskonały gameplay.
Złe: Wykorzystanie touch screena. Tryb Combat.
Brzydkie: Oprawa wygląda niemal identycznie jak kilka lat temu.

Dual Strike to istny pożeracz czasu! Autorzy nie zlitowali się i do obszernej gry dorzucili jeszcze tony dodatków do odblokowania...

## KUPĄ SIĘ ZWALIMY

To jakże podniosłe zawołanie, pochodzące wprost z rodzimej ekranizacji *Starej Baśni*, idealnie pasuje do mnogości trybów w Dual Strike. Poniżej znajdziecie krótką charakterystykę tych, w które można zagrać na jednej konsoli.

- **Campaign** – Podstawowa ścieżka Advance Wars. To właśnie tu w czasie kilku pierwszych misji poznasz tajniki systemu, a później odkryjesz nowych COs do wykorzystania w całej grze. Cechą szczególną kampanii jest naturalnie historia przedstawiana w formie dialogów. Poza tym wydaje mi się, że właśnie dla tej opcji autorzy przygotowali najciekawsze bitwy.
- **War Room** – Inaczej: Pokój Niewyżytych. Po prostu jeszcze więcej mięcha do rozwalenia i zadań do wykonania, tym razem bez wątku fabularnego. Można tutaj spokojnie szlifować zmysł taktyczny bądź zarabiać punkty doświadczenia. Lub zwyczajnie rozwalić kogoś dla czystej satysfakcji.
- **Versus** – Oto tryb, który powinien się znaleźć w każdej, w miarę możliwości, pozycji. Czyli multiplayer na jednej konsoli. Dzięki systemowi tur, gracze podają sobie konsolę po swojej kolejce, a gra dba, by niechcący nie podglądali.
- **Survival** – Moja ulubiona zabawka. Do zaliczenia jest kilkanaście misji, a do wyboru ograniczenie czasu, liczby tur bądź funduszy. Zwłaszcza pierwszy wariant sprawia radochę, kiedy to trzeba pogodzić planowanie działań z tykającym zegarem. Stawiam, że po ukończeniu kampanii zainteresujecie się właśnie Survivalem.
- **Combat** – Wspominałem już o nim w recenzji. Walka toczy się w czasie rzeczywistym, ale bardzo daleko temu do RTSa. Przypomina bardziej proste strzelanki, takie jak Tanks. Co ciekawe, lepiej grać przeciwko konsoli niż z człowiekiem, mimo że sztuczna inteligencja nie istnieje. Po prostu na polu bitwy porusza się wtedy więcej jednostek, co nieco podnosi miodność rozgrywki.

# ADVANCE WARS: DUAL STRIKE

## CAŁKIEM PRZYPADKIEM ODKRYŁEM NIEZAWODNY LEK NA GRYPĘ

Tak się bowiem złożyło, że nowe Advance Wars otrzymałem wraz z tygodniowym zwolnieniem. Cóż mogę powiedzieć, po prawie trzydziestogodzinnej kuracji czuję się znacznie lepiej, a i choroba przebiegała łagodniej. Dual Strike to zdecydowanie najlepsza część popularnej serii, choć zmian jest mniej, niż można by się spodziewać po przeprowadzce na nową platformę.

Siłą serii zawsze były przejrzyste, ale nie prymitywne zasady rządzące rozgrywką. I w tej materii nic się nie zmieniło. Naprzeciw siebie stają dwie armie, złożone z jednostek naziemnych, latających jak i pływających, a ich celem jest eliminacja przeciwnika. Oczywiście niekiedy dochodzą jeszcze takie wytyczne, jak unicestwienie wskazanego celu albo uporanie się z zadaniem w określonej liczbie tur. Do tego niektóre misje pozwalają na przejmowanie fabryk, portów i lotnisk, co umożliwia rozbudowywanie swoich sił. Naturalnie każdy typ jednostki opisany jest szeregiem statystyk, a do tego wielkie znaczenie ma, czy znajduje się w mieście, lesie czy na otwartym polu. Czynników wpływających na wyniki starć jest całkiem sporo, ale nietrudno się w nich połapać, co bardzo motywuje do zabawy. Jednym z nich są dowódcy (tak zwani COs), dobierani przez gracza do misji. Każdy posiada unikalne umiejętności i moce specjalne, których może użyć po naładowaniu odpowiedniego paska. Nie muszę chyba wyjaśniać, że wybór adekwatnej postaci bywa kluczowy dla przebiegu bitwy.

### →I PRZYSZŁO NOWE

Wbrew oczekiwaniom, touch screen nie został dobrze wykorzystany. Można oczywiście przemieszczać wojska za pomocą wskaźnika, jednak w praktyce jest to dosyć niewygodne, gdyż i tak od czasu do czasu trzeba korzystać z przycisków. Wyjątkiem jest edytor map, gdzie stylus wydaje się niezastąpiony. Za to bardzo dobrze w przypadku tej pozycji sprawuje się drugi ekran. Zawsze pod ręką mamy niezbędne informacje o jednostkach i terenie, bez wchodzenia do podmenu. Oprócz tego występuje również nowy rodzaj misji, w którym bitwa rozgrywa się na dwóch frontach, czyli ekranach. Kiedy akcja toczy się w powietrzu, gracz może określić jedynie ogólną taktykę dla drugiego dowódcy. Jednak jeżeli „górny" front ma miejsce na lądzie bądź wodzie, można przejąć pełną kontrolę nad obydwoma armiami.

Podwojeniu uległa również liczba dowódców na polu walki, co jest moim zdaniem największą innowacją Dual Strike'a. W większości przypadków dla każdej nacji wybieramy dwie postacie, które w czasie bitwy możemy między sobą zmieniać. Ma to o tyle znaczenie, że każda dysponuje innymi zdolnościami specjalnymi. Co więcej, kiedy paski obu naładują się do pełna, odpala się TAG Power. W takiej sytuacji wykonujemy dwie tury pod rząd każdym z COsów.

Bardzo istotnym krokiem naprzód względem poprzednich części jest rozwijanie postaci. Na podstawie zastosowanej taktyki, czasu oraz zadanych strat konsola podlicza punkty, które przekładają się bezpośrednio na doświadczenie dowódców. Kiedy przybywa tych pierwszych, zwiększa się również spektrum umiejętności, jakie można przypisać COsom. Do czterech slotów gracz wybiera spośród takich cech, jak zwiększona skuteczność w atakach pośrednich, bądź bezpośrednich, odporność na takowe lub na przykład przyśpieszona naprawa jednostek. Autorzy zrobili ukłon w stronę nieco słabszych graczy i kampania uwzględnia doświadczenie zdobyte również w innych trybach (szerzej o nich w ramce). Dzięki temu można podlevelować nieco bohaterów, zanim podejmie się kolejne próby w głównym wątku.

Intelligent System (producent) nie popełniło tego samego błędu, co przy poprzedniej części i zatroszczyło się o stadko nowych machin bojowych. Inwencji starczyło autorom między innymi na jeszcze potężniejszy czołg, batyskaf do napraw, ale przede wszystkim na ultra-przydatny myśliwiec niewidoczny dla radarów. Nie raz i nie dwa opierałem na nim siłę mojej ofensywy.

### →I NIESPEŁNIONE MARZENIE

Za takie można uznać opcje wieloosobowe w **Advance Wars: Dual Strike**. Ale spokojnie, nie ma żadnej katastrofy. Po prostu do sensownej rozgrywki bezprzewodowej konieczny jest przynajmniej jeszcze jeden posiadacz tej gry. Jedyny tryb, który korzysta z Game Sharing, to Combat, o którym przeczytacie w ramce obok. Stwierdzę tylko, że nie jest on zbyt wciągający. Choć z drugiej strony tylko on pozwala na zabawę aż ośmiu osobom. Reszta, jak łatwo się domyśleć, jest równie dobra, co cała pozycja, ale wymaga dodatkowych kosztów.

Nie ulega wątpliwości, że Dual Strike to jeden z najciekawszych tytułów na nową kieszonsolkę Nintendo. Można mu zarzucić archaiczną oprawę czy brak rewolucyjnych rozwiązań, ale to nadal miodna i bardzo, ale to bardzo rozbudowana produkcja. Z pewnością wystarczy na tygodnie intensywnego grania. Jeśli nie czujecie obrzydzenia do strategii, nie musicie dłużej szukać propozycji dla siebie.

**Kaxi** ■ ■

**Za wypożyczenie gry dziękujemy firmie Ultima (www.ultima.pl).**

**Nintendo DS** Jesteś strategiem? Zagraj w Advance Wars!

- **Wydawca:** Nintendo
- **Producent:** Intelligent Syst.
- **Liczba graczy:** 1-8

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

http://www.advancewars.com/

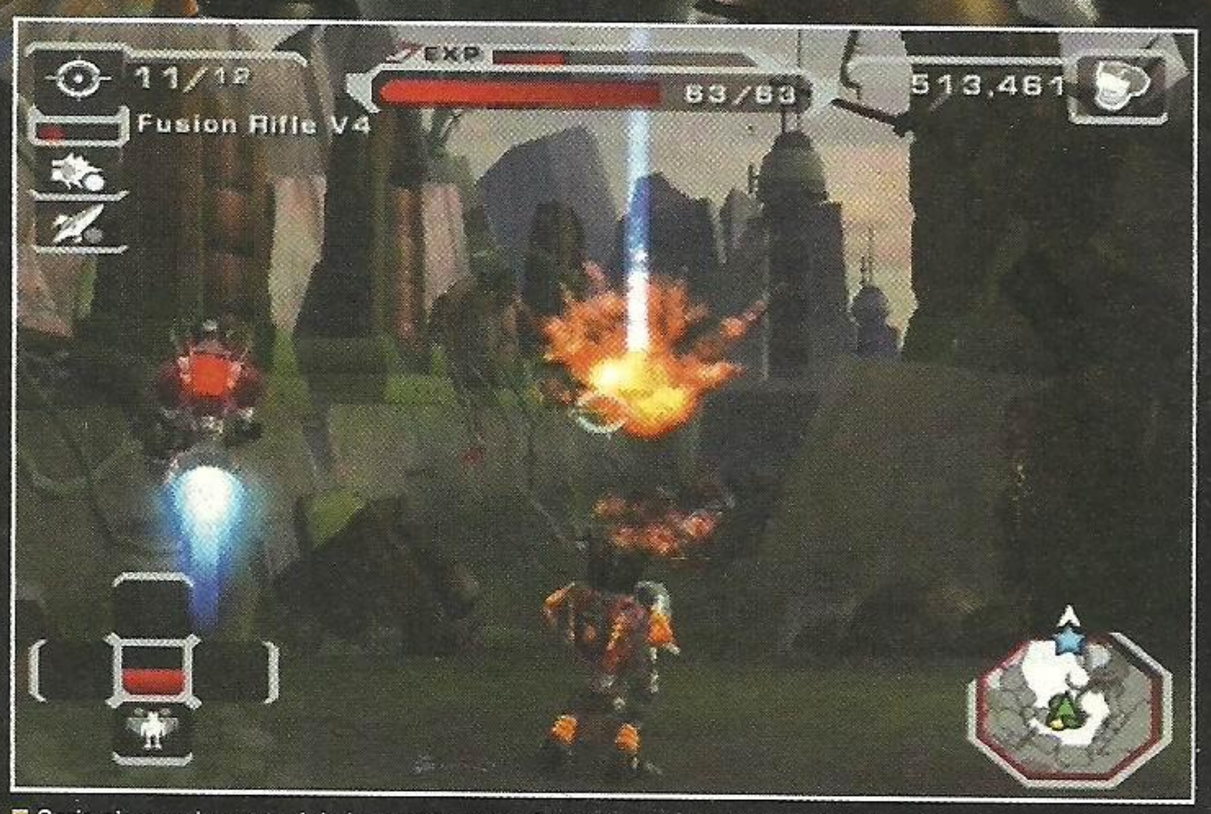
**8.9**

# RATCHET: GLADIATOR

## ŚRUBKI ZOSTAŁY RZUCONE. PYTANIE, CZY PONOWNIE ZECHCECIE JE PODNIEŚĆ

DreadZone to sadystyczny program TV, który oglądają całe galaktyki. Pomysłodawcą przedstawienia jest Gleeman Vox, tłusty multimilioner z cygarem w łapie. Zasady DreadZone są proste – na wielką arenę wypuszczony zostaje pierwszy z brzegu bohater, a jego zadaniem jest przeżyć atak robotów. Niestety, przeciwników zawsze było zbyt wielu, a bohaterowie niespecjalnie potrafili sobie z tym poradzić. Program nigdy nie narzekał na brak oglądalności, problem w tym, że Gleemanowi wyczerpała się lista „ochotników".

Vox w akcie desperacji wyciągnął zatem grube łapska po Ratcheta i był to prawdopodobnie jego największy i ostatni błąd. Ratchet, wzorem swoich schwytanych poprzedników, trafia na wielką arenę i jeśli tylko chce przeżyć (a chce), zmuszony będzie rozstrzelać tysiące wrogów. DreadZone to również świetna wymówka dla programistów, aby zmodyfikować nieco zasady gry i zmienić w końcu wizerunek serii. Ratchet and Clank zawsze uważane było bardziej za strzelankę, niż platformówkę – tym razem nie ma co do tego już żadnych wątpliwości. Jeszcze w żadnej grze długouchy nie zużył tyle amunicji!



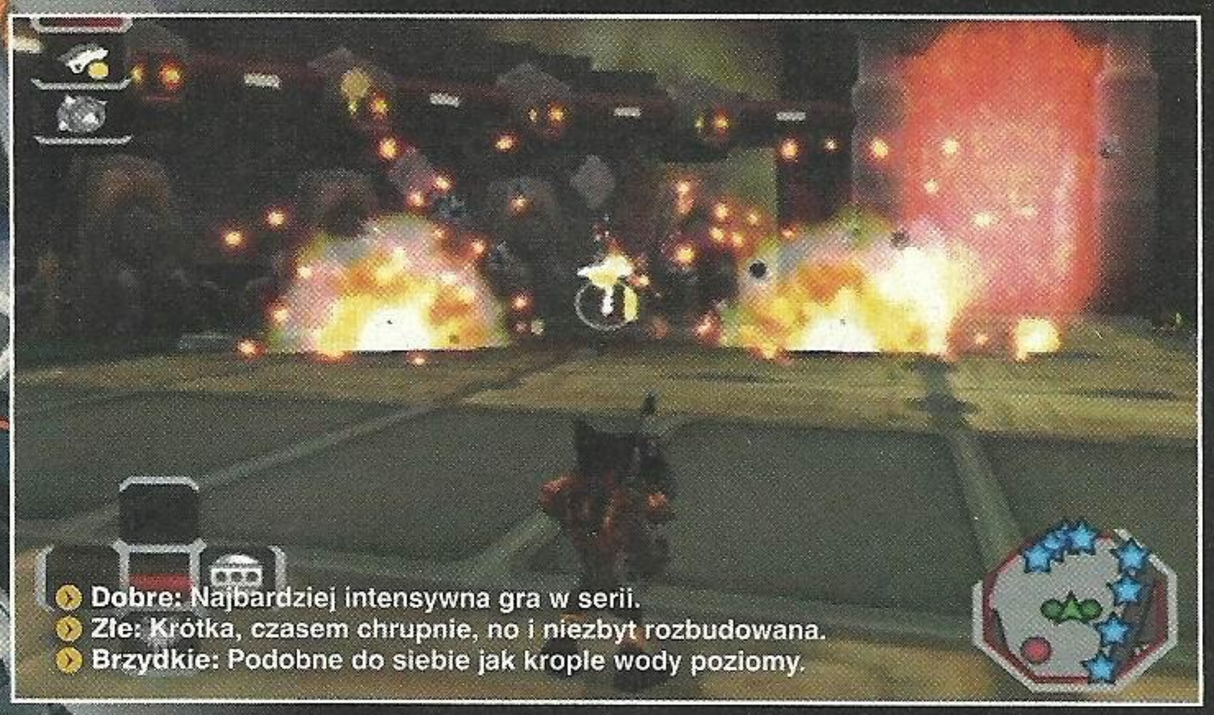

Seria nie poszła w zupełnie innym kierunku. Ratchet nadal najlepiej czuje się z gigantyczną fuzją w łapie.

### →| INSOMNIAC DOKRĘCA ŚRUBKI

Bardzo łatwo można odnieść wrażenie, że przed napisaniem czwartej części gry, Insomniac przeprowadził wśród graczy sondę z pytaniem, które elementy serii uważają za dobre, a które za słabe. Kierunek, jaki obrał Ratchet: Gladiator być może nie każdemu przypadnie do gustu, ale jeśli śledzicie tę serię od początku, to nie ma mowy o zawodzie. Pod nóż poszło niemal wszystko, co łączyło Ratcheta z platformówką. Nie ma skakania po ruchomych płaszczyznach (przynajmniej nie w takiej ilości, jak poprzednio), koniec z łamigłówkami, otwieraniem zamków – puzzli, koniec też z olbrzymimi światami do zwiedzania. Ratchet dostaje w łapy ciężką fuzję i kuszący obowiązek przeżycia najbliższych ośmiu-dziewięciu godzin, a czwarta część gry sprawia wrażenie, jakby poskładano ją z najbardziej widowiskowych momentów poprzedniczek. Podświadomie zawsze chciałem, żeby Ratcheta zdominowały wreszcie eksplozje, niszczenie mechanicznych pokrak i sypiące się zewsząd nagrody, więc Gladiatora uważam za krok w dobrym kierunku. Niestety, cięcia nie ominęły również Clanka. Mały robot raz na zawsze zdjęty został z pleców Ratcheta i pełni odtąd wyłącznie rolę doradczą. Najwyraźniej mały spryciarz nie miał w sobie wystarczająco dużego potencjału, żeby wkomponować się w nowe zasady gry. Efekt? Ratchet żegna się z odrzutowym plecakiem, śmigłem, lotnią i wszystkim, co podczas zabawy zapewniał mu maleńki robot. Zniknięcie Clanka odbijecie sobie naprawdę szybko – podejrzewam, że między pierwszym, a drugim tysiącem ustrzelonych paskud. Taki już urok tej gry!

### MULTI – COOPERATIVE!

Bądźmy szczerzy. Insomniac jest zbyt zachwycone pozytywnym odzewem odnośnie sieciowego multiplayera trzeciej części gry, żeby Ratchet: Gladiator tak po prostu ten temat ominął. Prawdę mówiąc, gra wygląda tak, jakby od początku przygotowywana była z myślą o pracy online. Jeśli zarejestrowaliście swoje PS2 w sieci, na pewno ucieszy Was fakt, że nowy Ratchet wykorzystuje wszystkie dobrodziejstwa Network Adaptora. Po pierwsze, Gladiator nie wpuści w sieć użytkowników modemów. Zbyt wiele osób narzekało na modemowych producentów lagów, żeby Insomniac przymknął na to oczy. Po drugie, Ratchet: Gladiator w stu procentach obsługuje konsolową klawiaturę (do pisania obraźliwych tekstów) oraz headset (do krzyczenia na uczestników gry). Wchodząc do gry online natkniecie się na pięć specjalnie przygotowanych trybów. Podstawowe z nich – Deathmatch i Capture the Flag znacie z zeszłego roku. Nowy jest natomiast King of the Hill (przetrwaj w obrębie świecącego obszaru), Juggernaut (jednego z graczy obdarzono supermocami i należy go ubić) oraz Siege (przejmij jak najwięcej kontrolnych punktów na planszy). Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, aby stworzyć własny klan lub podpiąć się pod aktualnie istniejący. Mało tego. Na każdym z jedenastu poziomów ustawić możemy własne reguły, takie jak ograniczona ilość amunicji, miejsca respawnów, itp. A na koniec – najlepsze. Nawet jeśli nie macie Network Adaptora, ale chcielibyście zagrać z żywym kompanem – w Ratchet: Gladiator znalazł się tryb kooperacji! Nie ma nic fajniejszego, niż skończenie głównego scenariusza z kumplem pod ręką. Niestety, na podzielonym ekranie...



- **Dobre:** Najbardziej intensywna gra w serii.
- **Złe:** Krótka, czasem chrupnie, no i niezbyt rozbudowana.
- **Brzydkie:** Podobne do siebie jak krople wody poziomy.

### →! MOC STRZELANIA!

Jestem pewien, że wielu oddanych fanów serii bało się o tego Ratcheta. Przed premierą mówiło się przecież o zmianie wizerunku serii i o tym, że Gladiator (na Zachodzie znany jako Deadlocked) będzie w każdym calu inny. Spokojnie, nowy Ratchet to w praktyce stara, dobra strzelanina tpp, z tym, że podkręcona do potęgi dziesiątej i uzupełniona morzami przeciwników i oceanami eksplozji. Ratchet: Gladiator jest też pierwszą grą w serii, która chrupie (rzadko) od natłoku wrogów. Nigdy nie widziałem czegoś podobnego – zdarzają się nawet chwile, kiedy Ratcheta nie widać, bo w tłumie blaszanych pokrak nie wyróżnia się dosłownie niczym. Inna sprawa, że w kategorii „widowiskowość" Gladiator z miejsca deklasuje swoje poprzedniczki. Siła ognia, jaką dysponuje Ratchet to jeden z kilku powodów, dla których tak przyjemnie się gra. Kolorowe, tłuste eksplozje i deszcz śrubek, które wypadają z rozbitych pokrak sprawiają, że palec nie przestaje naciskać spustu. Frajdę niszczenia podnosi dodatkowo fakt, że Ratchetowi z urzędu przydzielone zostają dwa roboty. Od tej pory biegają one za nim krok w krok, zgodnie ostrzeliwują nieprzyjaciół i biorą na siebie smutny obowiązek otwierania zablokowanych drzwi. Miłe jest to, że zarobioną w walce walutę (czyli śruby, nakrętki i wszystko, co wypada z punktowanych pokrak) przeznaczyć możemy na komplet nowych broni, hełmów i farb dla podopiecznych. Pod koniec gry boty zmieniają się nie do poznania i naprawdę fajnie jest zarówno na nie popatrzeć, jak też sprawdzić w akcji ich potencjał. Aha, Gladiator już na wstępie proponuje cztery różne poziomy trudności. Im wyższe macie aspiracje, tym bardziej docenicie pomoc tych dwóch robotów.

Po raz pierwszy zadyma w Ratchecie jest tak wielka, że procesory PlayStation 2 dostają zadyszki!

### →! NIE WSZYSTKO ZŁOTO CO RATCHET

Niespecjalnie lubię pisać o wadach Ratcheta, bo najchętniej widziałbym tę serię jako wzór dla pozostałych zręcznościówek. Ciężko jednak ukryć, że tym razem nie wszystko do końca zagrało. Po pierwsze, Gladiator jest dość krótką grą. Przechodziłem ją na jednym z wyższych poziomów trudności, a mimo to pękła w niecałe osiem godzin. Jasne, krótką przygodę dla samotników zawsze można wytłumaczyć tym, że gra powstawała głównie z myślą o multiplayerze (i dziesiątkach godzin, które spędzimy grając online), ale zgodzicie się, że nie jest to argument dobry dla wszystkich. Po drugie, Gladiator ma charakter zamknięty. Akcja toczy się z reguły na małym, odgrodzonym obszarze, a jedyne, czego wymaga od nas Insomniac, to strzelanie, masakra i jeszcze więcej dymu z lufy. Jednym z najfajniejszych pomysłów w poprzednich częściach gry było szukanie ukrytych miejsc i pogoń za bonusami, dlatego tym razem Ratchet wydaje się zbyt prosty i płytki. Obok tego przyczepić się mogę do faktu, że plansze, które zwiedza bohater, są do siebie podobne. Wiadomo, DreadZone to turniej w klatce, więc siłą rzeczy poziomy muszą prezentować podobny styl, ale... z łezką w oku wspominam kaniony i miasta w chmurach z poprzednich części gry. Poza tym, jest to pierwszy Ratchet, który momentami ostro chrupie, choć z drugiej strony to naprawdę szalone, że Insomniac zaprojektował więcej przeciwników, niż PS2 jest w stanie przeliczyć.

Pomijając jednak niezdrowe kwękanie, Ratchet: Gladiator jest grą, w którą bez namysłu zainwestowałbym gotówkę. Fakt, długością nie grzeszy, ale kryje wystarczająco dużo bonusów dla osób pragnących kończyć ją kilkakrotnie. Co więcej – charakter gry nie zmienił się tak drastycznie, jak głoszono. Bzdura – strzelanie jeszcze nigdy nie było tak przyjemne. Gorąco polecam i wierzę, że odświeżony Ratchet bardzo przypadnie Wam do gustu!

Matt ■ ■

## NOWE POJAZDY TU SĄ!

Dziewięćdziesiąt misji, w których bohater biegnie do przodu i strzela we wszystkich kierunkach należało umiejętnie poprzetykać innymi rodzajami zadań. Insomniac to wie i dlatego w grze nie brakuje momentów, kiedy Ratchet dosiada bojowego sprzętu. Znajdziecie tu nie tylko zabawki z poprzednich części gry (skuter, bojowy myśliwiec, itp), ale także nowe wehikuły. Z otwartymi ramionami przywitałem zarówno mały, ale zwinny pojazd terenowy, jak również wielki, kroczący czołg w kształcie pająka. Najfajniejszy jest oczywiście ten ogromny stalowy pająk wyposażony w obrotowe działo i pakiet morderczych rakiet. Machina nie jest może szybka (wlecze się jak żółw), ale kiedy już zasypie przeciwnika rakietami, poczujecie, że jesteście w domu. Żałuję osobiście, że pojazdy dostępne są wyłącznie w wybranych momentach gry, bo tych nie ma z kolei tak dużo. Niemniej, zabawkami steruje się naprawdę wygodnie, choć trzeba nieco przyzwyczaić się do klepania wszystkich przycisków pada jednocześnie.

## UP YOUR ARSENAL – PAKIET NOWYCH BRONI!

Sporym ciosem dla fanów Ratcheta może być fakt, że liczbę broni zredukowano do minimum. Zapomnijcie o czasach, kiedy długouchy dźwigał tonę ekwipunku, a samo przeszukiwanie plecaka potrafiło ciągnąć się minutami. Przygotowując Gladiatora pod kątem szybkich, sieciowych rozgrywek, Insomniac zrezygnowało z żonglerki bronią oddając w nasze ręce wyłącznie to, co niezbędne. Identycznie jak w poprzednich częściach, broń Ratcheta ulega stałemu upgrade'owi. Jeśli często miotacie z wyrzutni rakiet, bądź przepracowujecie się jako snajper, to sukcesywnie rósł będzie poziom doświadczenia używanych zabawek. Tym razem spluwę ładować można nawet do dziesiątego levelu, a to oznacza, że pod koniec gry będzie ona niemal dziesięciokrotnie silniejsza. Żadna ze znalezionych w Gladiatorze broni nie pochodzi z poprzednich części gry i zaprojektowano je od podstaw. Szkoda, że jest ich tak mało, bo raptem dziesięć sztuk, choć z drugiej strony dobrze, że zabrakło wynalazków pokroju wyrzutni pająków, czy miotacza eksplodujących owiec. Jeśli jednak strata wyda się Wam zbyt duża, warto zwrócić uwagę, że w tej części gry pojawiły się modyfikatory Alpha i Omega. Dzięki nim bronie zyskają nowe możliwości i atrybuty. Nie ma problemu, aby wyrzutnia rakiet pluła trzema pociskami na sekundę, a Magma Gun raził przeciwników prądem. Wystarczy po prostu zamontować odpowiednie dopałki. Cieszy mnie, że autorzy rozwinęli pomysł z ognistym biczem, który wprowadzili w poprzedniej części gry. Tym razem Ratchet wlecze za sobą gigantyczną maczugę z kolcami (Scorpion Flail) integrującą z ziemią nawet najcięższych bydlaków. Aha, stojąc nad przepaścią nie trzeba już grzebać w plecaku i szukać liny. Ta aktywuje się samoczynnie podczas skoku.

PlayStation 2

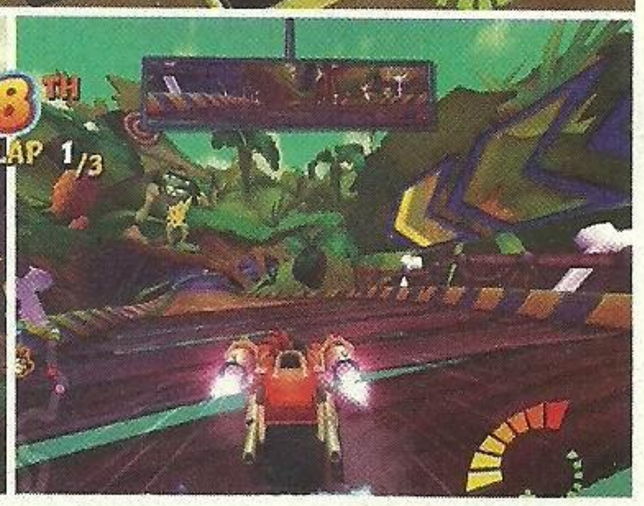
**PlayStation 2** — Insomniac wie, czym są zmiany na lepsze!

- **Wydawca:** Sony
- **Producent:** Insomniac
- **Liczba graczy:** 1-2 (8)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

**8.8**

http://www.us.playstation.com/games.aspx?id=SCUS-97465




**Dobre:** Możliwość połączenia się z innym pojazdem, sporo bonusów do zdobycia.

**Złe:** Jest kilka pojazdów do wyboru, ale czy one się czymś różnią? Fizyka mogłaby być lepsza, poziom trudności jest zbyt niski.

**Brzydkie:** Dźwięk nie zachwyca – muzyka mało dynamiczna, a lektorzy jak zwykle zapomnieli się przyłożyć do swej roli.

# CRASH TAG TEAM RACING

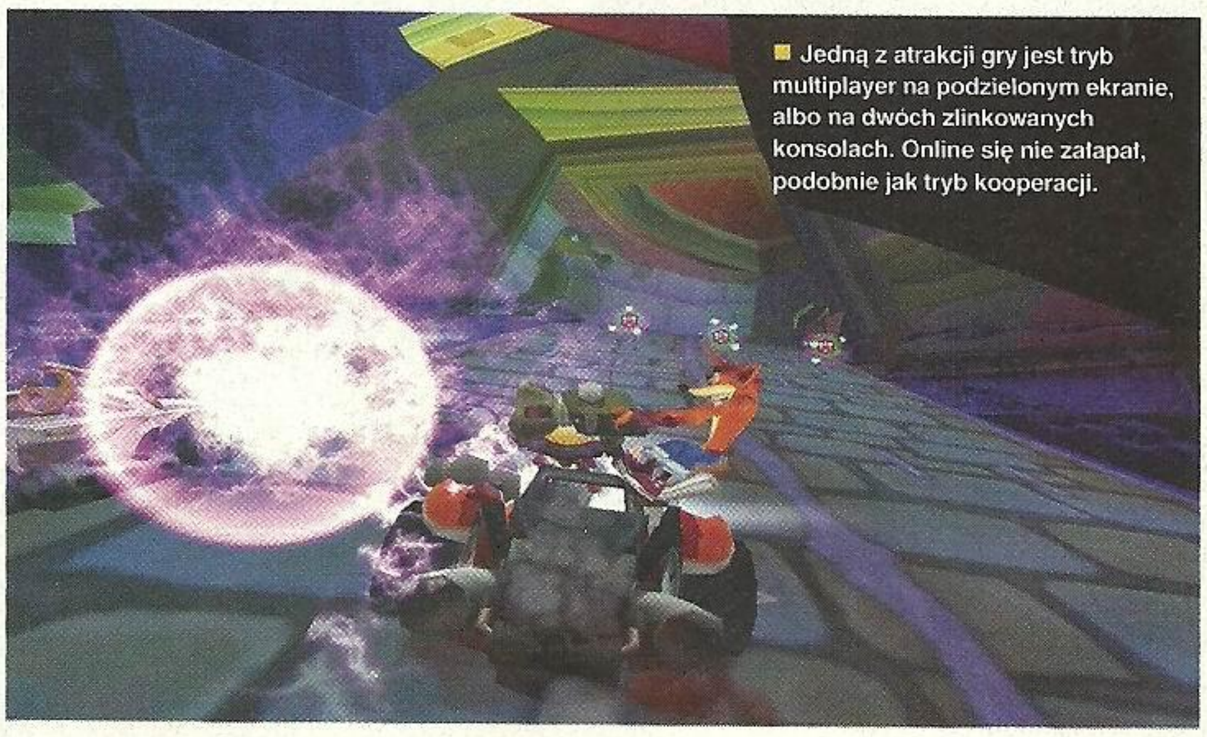
## SAM JUŻ NIE WIEM CZY WOLĘ CRAPY, CZY GRY DLA DZIECI

Między nami mówiąc, objeżdżanie jakiejś szmiry nie jest tak trudne, jak konieczność spojrzenia na grę okiem dziecka, czy też udawania znawcy psychologii młodszych konsolowców i wygłaszania dumnej mowy, w rodzaju: „maluchom przypadnie do gustu niezbyt wyśrubowany poziom trudności, a gdy usłyszą donośne beknięcie w trakcie loadingu momentalnie spadną z krzesła i skręcą się pod stołem ze śmiechu". Niestety, dla mnie, CTTR jest grą dla dzieci i na nic zdadzą się krzyki i groźby fanów wyścigów kartów od zawsze walczących ze stereotypami i zamykaniem tego gatunku w szufladce z napisem „najmłodsi".

### →I CRASH TO MA ŻYCIE

Nie istnieją dla niego takie słowa jak „problem", „kłopoty", czy zwrot „ciężko, coraz ciężej", a to dlatego, że programiści tak się wyluzowali, że uczynili go nieśmiertelnym – podczas biegania po jednym z pięciu poziomów Crash często wpada w przepaść, topi się w ogromnym garnku z zupą, czy staje w miejscu, gdzie z nieba spadają fortepiany, po czym nagle okazuje się, że nic mu nie jest. Tak to właśnie miło i przyjemnie jest w CTTR, stanowiącym połączenie platformera z wyścigami cartów. Żeby w ogóle zasiąść za kółko jednego z niezbyt pomysłowo wykonanych pojazdów (niektóre wyglądają jak pudełka po zapałkach z doczepionymi kółkami) trzeba trochę pobiegać, poskakać po platformach, gdzieś się wspiąć i przy okazji rozbić skrzynki, w których znajdują się monety, i w końcu dobiec do dużych drzwi prowadzących na jedną z tras.

Crash porusza się tak, jak w każdej innej części swoich przygód – ma skok pojedynczy i podwójny, może się szybko obrócić wokół własnej osi i w ten sposób uderzyć przeciwników, albo podskoczyć i spaść plackiem na ich głowy. Zebrane pieniądze i kryształy mocy służą do zakupu dodatkowych ubrań dla postaci, czy odblokowania niedostępnych z początku furek. Bonusów jest sporo do zdobycia, więc jeśli Was to interesuje, będziecie mieli motywację, by biegać po poziomach i użerać się z niezbyt dobrze radzącą sobie kamerą – jak na mój gust jest odrobinę zbyt blisko bohatera i nie zawsze dokładnie widać co znajduje się z przodu.



Jedną z atrakcji gry jest tryb multiplayer na podzielonym ekranie, albo na dwóch zlinkowanych konsolach. Online się nie załapał, podobnie jak tryb kooperacji.

### →I TO GDZIE TE WYŚCIGI?

Same wyścigi nie są, niestety, specjalnie szybkie, czy emocjonujące. Co prawda można wybrać jeden z trzech poziomów trudności oraz prędkości pojazdów, ale znacznie przyjemniej gnało mi się potężnymi maszynami w Jak X, gdzie z pewnym trudem prowadziło się rozpędzony wehikuł.

Powiewem świeżości jest możliwość połączenia swojego pojazdu z każdym ze śmigających na torze (i rozłączenia w dowolnym momencie), w wyniku czego powstaje super wózek – da się wtedy strzelać ze swojej broni, jak również z fuzji zawodnika, z którym się połączyliśmy, a jeśli ktoś chce, może wskoczyć za kierownicę tego megaautka, zostawiając walkę w „rękach" konsoli. W każdym razie taki potwór szybciej nabiera boosta, co naturalnie przekłada się na możliwość częstszego korzystania z dobrodziejstw dopałki i zwiększa szansę na wygraną, dlatego też warto jak najczęściej korzystać z opcji łączenia pojazdów.

Co mi się nie podoba? To, że nie trzeba się przejmować, że wyleci się z toru, albo przekoziołkuje kilka metrów, bo nie wzięto się poprawki na działające na pojazd siły – fizyka to niezbyt mocna strona tej gry. Nie urzeka mnie też oprawa – niby jest kolorowo, ale albo poskąpiono polygonów, albo zabrakło zdolności, by stworzyć piękny świat na miarę trzeciego Jaka. Nie ma bajecznych refleksów świetlnych, tekstury wyglądają solidnie, ale nie rewelacyjnie, a ilość klatek animacji czasami spada. Kiepska jest też muzyka, która w trakcie wyścigu powinna być bardziej dynamiczna.

Jeśli więc nie macie dziesięciu lat (albo macie, ale nie znacie na pamięć kodeksu bushido), to zamiast CTTR raczej wybierzcie Jak X, bo jest płynniejszy, bardziej emocjonujący, ładniejszy. Jednym słowem – lepszy.

**Mielu** ■ ■

## NA SKOS I WSPAK

Na chętnych do zabawy czeka pięć trybów gry. Pierwszy z nich to standardowy wyścig, w którym podkładamy przeciwnikom świnie ciskając w nich krowami, łodziami podwodnymi, rekinami czy fortepianami, bawimy się w fuzje z innymi pojazdami i ogólnie pędzimy na złamanie karku, byleby znaleźć się na najwyższym miejscu podium. Crashinator, to nie zabawa w eliminowanie przeciwników, a pakowanie się na rozstawione po drodze obiekty (na przykład roślinki). Fast Lap to oczywiście jazda na czas, czyli zwykłe nudziarstwo, dlatego skupmy się na Run and Gun oraz Rolling Thunder. W przypadku tego pierwszego mamy do czynienia z celowniczkiem na szynach – trzeba strącić rozwieszone nad trasą przedmioty, jak na przykład makiety samolotów. W drugim zaś miejsce przedmiotów zajmują sterowane przez konsolę pojazdy i należy ich zniszczyć jak najwięcej w określonym czasie. Jak widać, nic specjalnego tu nie wymyślono, wszystko to gdzieś już było, podobnie jak chociażby walki na arenach (deathmatch), podany w znacznie przystępniejszej wersji w Jak X (bardziej rozbudowane areny, więcej dopałek i broni).

A teraz małe pytanie do twórców gry – czy dostępne w grze pojazdy różnią się w jakiś znaczący sposób między sobą, czy tylko kolorem, wielkością, kierowcą i bronią zamontowaną na pokładzie? Przydałoby się opisać jakimiś statystykami furki, tak samo jak miłym akcentem byłaby możliwość ich tuningowania. W „tej innej grze, o której tyle razy już wspomniałem" można było zmienić kolor, części, czy też wygląd autka – tutaj niestety nie ma z tego nic. A szkoda.

PS2 | Xbox | GCN

Dwie klasy gorsza od Jak X.

**Wydawca:** Vivendi
**Producent:** Radical Ent.
**Liczba graczy:** 1-8

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

http://www.radical.ca/games/current/crash_racing.html

**7.5**

- **Dobre:** Coraz lepszy system walki, świetna oprawa.
- **Złe:** Żegnaj przystępny poziomie trudności! Paaa...
- **Brzydkie:** Nowych w temacie nie przyciągnie.

■ Budokai w dalszym ciągu czeka na tryb online. Tym razem Atari bez punktu. Może za rok...

# DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAICHI

## JESZCZE KILKA CHWIL Z TENKAICHI I ZMIENIAM KSYWKĘ NA SERDUSZKO. SZATAN SERDUSZKO

Licencja na smocze jaja zawsze będzie jedną z najgorętszych, niezależnie od tego, jak wielu z Was krzywi się na myśl o roztrzepanym Songo, wkurzonym Vegecie i zielonym Serduszko Szatanie. Cyfrowy Dragon Ball pochłania coraz więcej kasy i do licha, seria wyrasta na prawdziwą perełkę. Z odcinka na odcinek pogłębia się system walki, dochodzą tuziny nowych ciosów, specjałów i pomysłów na zmylenie przeciwnika, a nie sprawdzające się patenty konsekwentnie odsyłane są do kąta.

### →I BUBU JEST POWAŻNY

Tenkaichi, w przeciwieństwie do zeszłorocznej „trójki", ma realną szansę trafić do szerszego grona odbiorców – nawet do osób, które w postaci Super Sayiana widzą żółtowłosą szczotę w pomarańczowym gi. Od samego początku gra opowiada bowiem pełną historię Dragon Ball Z, zamiast (wzorem poprzedniczek) skupiać się na wybranych momentach serii. Innymi słowy – nie trzeba być fanem, aby móc uczestniczyć w kluczowych dla serialu wydarzeniach. O tak, znalazło się tu nawet miejsce na ostatnią wyprawę Goku, która skończy się w dość nieprzyjemny dla niego sposób, ale jeśli czytacie ten tekst, to historię znacie na pamięć. Przed Wami pięćdziesięciu (tak, dokładnie tylu!) wojowników, wśród których nie zabraknie żadnego androida, Saiyana, pana Serduszko, Friezy czy dowolnie wskazanego typa spod ciemnej gwiazdy. Jest po prostu wszystko, aby fanatycy Dragon Ball Z raz jeszcze zweryfikowali wyniki walk, które toczyły się w trakcie tych wszystkich uroczych odcinków.

Co ciekawe, zespół Dimps, który wymyślił i opracował serię Budokai, nie jest już twórcą gry. Atari pragnie świeżych pomysłów, dlatego do współpracy zaprosiło ekipę Spike, odpowiedzialną za serię bardzo fajnych japońskich wrestlingów. No i stało się. Budokai Tenkaichi jest po prostu inne, niż poprzedniczka i ciężko jednoznacznie stwierdzić, czy zmiany nie są tym razem zbyt drastyczne. Po pierwsze, walki toczą się na wszystkich płaszczyznach, zarówno na ziemi, jak i wysoko nad nią. Nie ma problemu, aby w dowolnej chwili wzbić się w powietrze i kontynuować tam obijanie wroga po gębie. Jasne, ostatnio też klepaliśmy się w przestworzach, ale tym razem gra dopuszcza znacznie większą swobodę latania. Po drugie – rozbudowano Dash, a więc błyskawiczne przemieszczanie się postaci. Dzięki temu, że dashować można teraz we wszystkich kierunkach, umiejętność ta cholernie przydaje się do omijania tak niepożądanych obiektów jak pięści i projectile nieprzyjaciela. Najbardziej emocjonującymi momentami gry pozostają oczywiście zwarcia postaci, podczas których należy kręcić analogową gałką ile sił w łapach. Starcie naturalnie wygrywa postać, która w narzuconym czasie wysmaży najwięcej okręgów, dlatego wypada katować biednego analoga wszystkimi siłami. Ostatnią ważną zmianą jest wyżyłowany poziom trudności. Nawet na „medium" konsolowy przeciwnik okazuje się na tyle twardym skurczybykiem, że bez solidnego przeszkolenia nie macie z nim najmniejszych szans. Dimps, gdzie jesteś...?

Pomijając jednak zmiany, Budokai Tenkaichi wygrywa konkurs na najładniejszą grę spod znaku Dragon Ball Z. Efekty towarzyszące ciosom i specjałom błyszczą kolorami, postacie zaś wykonano bardzo wiarygodnie, szczegółowo i bez rażącej domieszki cel-shadingu. Cóż, głębi Tekkena tu nie znajdziecie, ale jeśli szukacie ogromnej dawki dynamiki i szaleństwa serialu – polecam ze wszystkich sił!

**Matt Serduszko** ■ ■

### TRZY RAZY DRAGON!

Być może okładanie po gębie różowego Bubu nie jest tym, czego oczekujecie po grach video, ale DBZ: Budokai Tenkaichi jest atrakcyjne również z innych względów. Umówmy się, że mało mamy tytułów opartych nie na jednym, a trzech głównych trybach rozgrywki.

Pierwszym z nich jest Z Battle Gate, czyli po naszemu – główna opowieść. Wybrana przez Was postać weźmie udział w identycznych walkach, jakich doświadczyła w serialu, a jej losy potoczą się w podobny (i zapewne znany Wam) sposób. Autorzy określają Z Battle Gate jako odtworzenie starć z Dragon Ball Z, ja natomiast wiem coś więcej. Bardzo ciężko będzie wygrać walki, w których wskazana przez Was postać w serialowej rzeczywistości nigdy nie zwyciężyła. W drodze na szczyt weźmiecie ponadto udział w starciach, które należy zakończyć na określonych warunkach (wygrać przed czasem, zabić przeciwnika specjałem, itp.). Pamiętajcie o tym, zanim ulubioną figurkę Super Sayiana wywalicie do kosza.

Dużo zabawy czeka Was również w Ultimate Battle. To bardzo miły tryb, którego po prostu brakuje współczesnym mordobiciom. Wszystko, co należy zrobić, to wybrać interesującą Was postać, a następnie pokonać nią stu kolejnych przeciwników (niektórych kilkakrotnie), aby wspiąć się na pierwsze miejsce w rankingu. Za wygraną walkę dostajemy punkt, a za przegraną tracimy dwa. Pomaga opcja treningu.

A na koniec – World Tournament. Przyznam, że ostatni tryb wzbudził we mnie najmniej emocji – ot, turniej za turniejem okraszony coraz wyższym poziomem trudności. Nagrodą za rozwalenie wszystkich walk będą starcia (a dokładnie pięć rund) z ostatnim wcieleniem Komórczaka. Pamiętajcie, że ostrzegałem.

■ Z Battle Gate

■ Ultimate Battle

■ World Tournament

PlayStation 2 | Jeśli serial skradł Ci młodość, grę już kupiłeś!

- **Wydawca:** Atari
- **Producent:** Spike
- **Liczba graczy:** 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

http://www.uk.atari.com/index.php?pg=product&id=121

**8.0**

# THE WARRIORS

## GTA I MANHUNT W JEDNYM. I WIĘCEJ K-SŁÓW!

Najnowsza produkcja Rockstar jest zwyczajową odskocznią tej firmy od serii GTA – dwa lata temu był nią wzbudzający kontrowersje Manhunt, tym razem mamy do czynienia z grą na podstawie „kultowego" filmu sprzed 26 lat. Wyszło to tak dobrze, że już czekam na kolejny „odpoczynek od GTA"...

### →| WARLORD

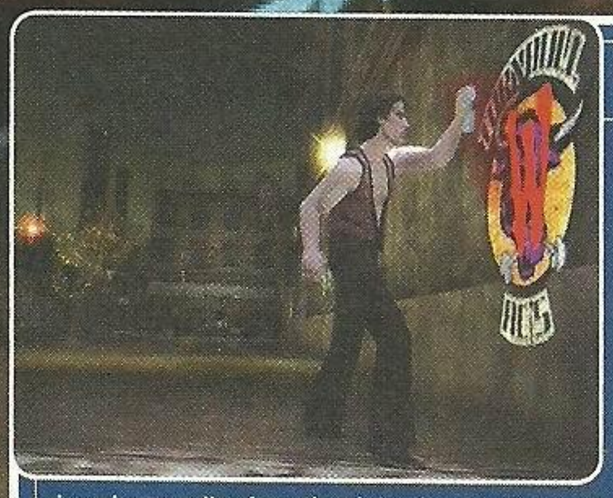
Jeżeli oglądaliście film, gra odsłoni przed Wami kulisy wydarzeń i przybliży postacie głównych bohaterów, członków małego gangu noszącego dumną nazwę The Warriors. Jeżeli filmu nie widzieliście, to nic straconego – znajdziecie tu nie tylko niemal całą jego fabułę (a przynajmniej najważniejsze wątki), ale także wymienione powyżej zalety. Ale dla tych, co nie mieli jeszcze okazji zapoznać się z *Wojownikami*, mam drobną radę – najpierw zagrajcie, potem obejrzyjcie. Dzięki temu ostatnich kilka misji będziecie przechodzić z większym zaangażowaniem.

Tak czy inaczej, do mnie należy wprowadzenie Was w realia The Warriors – jest koniec lat 70., Nowy Jork wprost kipi przestępczością zorganizowaną niskiego szczebla (znaczy się nie mafiami, tylko gangami) – gangów jest około dwustu, a liczba ich członków w sumie przekracza 60 tysięcy. Szef jednego z największych gangów – Gramercy Riffs, niejaki Cyrus, jest dla tych młodocianych chuliganów kimś w rodzaju Martina Lutera Kinga (pardon za porównanie) – Cyrus ma bowiem wizję: chce stworzyć jeden wielki gang, który przejmie władze nad miastem, w którym policjantów jest zaledwie 20 tysięcy. Abstrahując już od naiwności tego pomysłu, trzeba powiedzieć, że Cyrus miał dar przekonywania. Miał, ponieważ na pierwszym „walnym zjeździe" delegatów ze wszystkich niemal gangów zostaje zastrzelony, a winą zostają obarczeni właśnie The Warriors. Marzenie Cyrusa w pewien sposób się spełnia – wszystkie gangi w mieście polują na naszych Wojowników, a ich czeka długa droga aż na Coney Island...

Tak zaczynał się film, ale, jak już wspominałem, twórcy gry poszli o wiele dalej. I na szczęście nie po najmniejszej linii oporu. Zamiast od razu wyruszyć w drogę do domu, cofamy się w czasie o mniej więcej trzy miesiące i rozpoczynamy poznawanie głównych członków naszego gangu: warlorda (szefa) Cleona, młodego mistrza puszki z farbą w sprayu – Rembrandta, agresywnego Ajaxa, spokojnego Swana i tak dalej i dalej. Naszym zadaniem jest sprawienie, że o The Warriors będzie głośno na ulicach Wielkiego Jabłka, a gang będzie szanowany i awansuje do „pierwszej ligi", którą rządzą Gramercy Riffs, a tym samym zostanie zaproszony na wzmiankowane spotkanie. Wraz z kolejnymi misjami poznamy lepiej członków gangu, a najbardziej nam w tym poznawaniu pomogą misje bonusowe, z których dowiemy się, jak The Warriors powstali i jak rośli w siłę wraz z rekrutacją kolejnych członków.

### →| BEAT'EM UP

Czas wziąć się za mięsko, czyli zdradzić wreszcie czym ta gra tak naprawdę jest – a jest moi drodzy chodzonym mordobiciem XXI wieku i jednocześnie miksem GTA z Manhuntem. Przez większość czasu gra oferuje nam sporą swobodę poruszania się po okolicy, z tym że przestrzeń życiowa jest dość ograniczona – zarówno nasze rodzime Coney Island nie jest zbyt obszerne, tak samo też tereny innych gangów nie grzeszą wielkością. Ale wytłumaczeniem tej sytuacji jest właśnie to określenie – „teren gangu". Zawsze poruszamy się po „ziemi" jednego z gangów, kilka uliczek, dwa, trzy sklepy, masa zaułków i ciemnych kryjówek oraz plączący się pod nogami menele, alfonsi, członkowie wrogich gangów, dziwki, policjanci, przechodnie... W każdym razie jest tak – teren jest za mały żeby się zgubić, ale też wystarczająco duży, żeby szukanie pewnych ukrytych elementów zajęło czasami sporo czasu. Między innymi dlatego,



### SZKOŁA KROJENIA

Wszystko co robimy w The Warriors, poza praniem przeciwników po pyskach i nerach, jest zapodane w postaci mini gier.

Graffiti – lewym analogiem prowadzimy kółeczko po wyznaczonej linii. Każda pomyłka oznacza dodatkowe zużycie farby, a ideałem jest narysować taga jedną puchą.

Radio – pełna kultura, radia samochodowego nie wyrywamy, tylko wykręcamy przy użyciu lewego analoga.

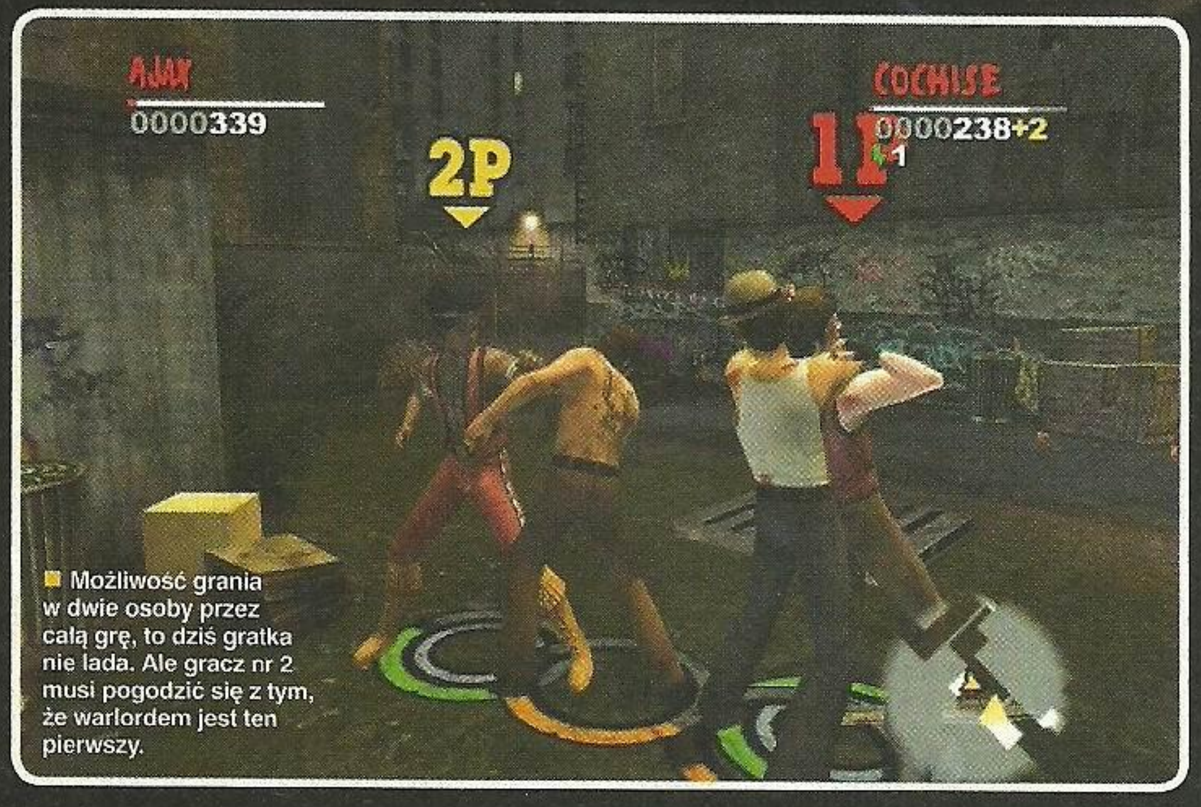
Rabunek – łapie się nieszczęśnika za szyję i szukamy wibrujących miejsc lewą gałką analoga, gdy wibruje – przytrzymujemy, gdy przestaje – szukamy następnego takiego miejsca, ale ofiara może się w tym czasie wyrwać.

Skucie – gliniarze próbują nas skuć, gdy tylko nas przewrócą, aby tego uniknąć trzeba wykonywać manewr dokładnie odwrotny od tego przy rabunku, czyli wibracji należy unikać.

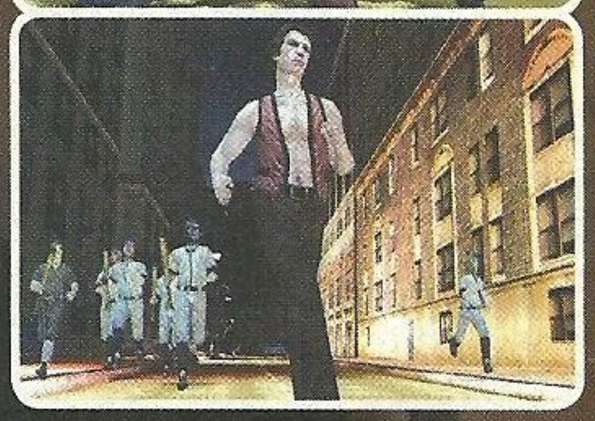
Kajdanki – rozkuwanie kumpli, to mashowanie na przemian R1 i L1. Na szczęście w pewnym momencie zdobywamy kluczyki, które sprawę bardzo przyspieszają.

Włam – otwieranie zamków polega na zatrzymaniu zapadki w wyznaczonym miejscu, proste, gdy ma się czas, trudne, gdy za plecami ma się machających kijami gangoli.

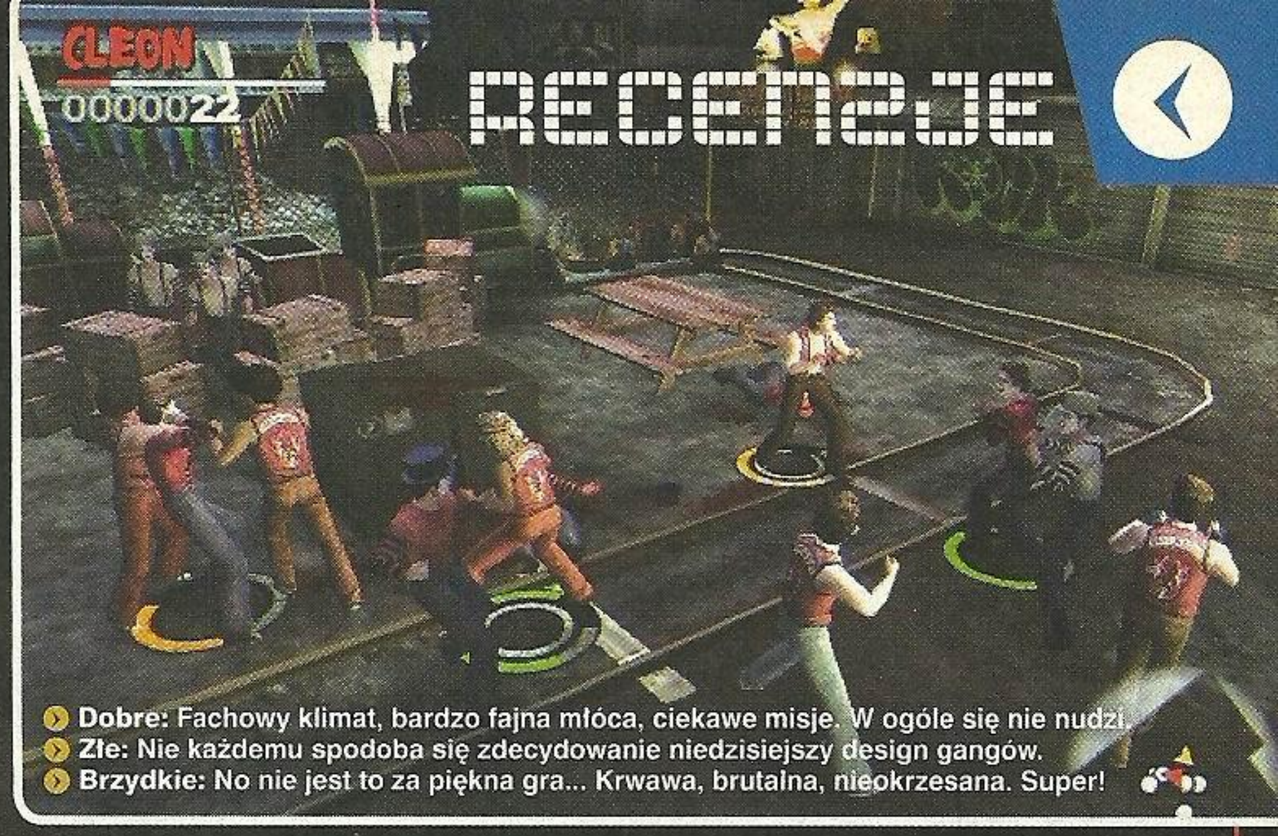
Oprócz tego są też mini gierki siłowe – w melinie gangu jest mały placyk ćwiczeń, ale niemal wszystkie polegają po prostu na szybkim klepaniu jednego przycisku. Ale zapewniam, że trening taki na pewno się przyda...




Możliwość grania w dwie osoby przez całą grę, to dziś gratka nie lada. Ale gracz nr 2 musi pogodzić się z tym, że warlordem jest ten pierwszy.



# RECENZJE




- **Dobre:** Fachowy klimat, bardzo fajna młóca, ciekawe misje. W ogóle się nie nudzi.
- **Złe:** Nie każdemu spodoba się zdecydowanie niedzisiejszy design gangów.
- **Brzydkie:** No nie jest to za piękna gra... Krwawa, brutalna, nieokrzesana. Super!

## RUN & FIGHT

Za pomocą prostych środków twórcom gry udało się dość fachowo przedstawić sceny ucieczek przed wrogimi gangami – najczęstszym motywem jest po prostu mashowanie podanego przycisku i wciskanie w wyznaczonych momentach innego, aby przeskoczyć przez płot, z dachu na dach lub przebić się przez zagradzające drogę pudła. Jedyną odmianą w tym przypadku jest to, że kamera pozostaje w jednym ujęciu, a gra zaczyna przypominać platformówkę – widok z boku lub sprzed biegnącego bohatera wprost na goniących go wrogów. Zupełnie jak w Crashu. Ale fajniej jakoś tak.

Osobną sprawą są pojedynki z bossami, czyli warlordami poszczególnych gangów, tu kamera też często pozostaje nieruchomo, a sprawa najczęściej polega na obrzuceniu wroga butelkami i kamieniami do chwili, aż ten zdecyduje się na rozwiązanie siłowe i ruszy do walki wręcz. Ale i tu trzeba czasami nieco pokombinować i na przykład takiego jednego spasionego jąkałę wrzucić pod wagoniki kolejki w wesołym miasteczku.

że okolica jest śmieciowato urozmaicona. Jakieś płoty z siatki lub drewna (nad pierwszymi można przeskoczyć, jeżeli nie ma drutu kolczastego na górze, a przez drugie da się czasami przebić siłą), walące się baraki, beczki służące pijaczkom za centralne ogrzewanie, schodki, daszki, balkony, kładki – po nich dostaniemy się na dachy budynków i w inne niedostępne na pierwszy rzut oka miejsca. Klimat jest ponury, niemal czuć smród rozkładu walających się wszędzie śmieci i odór taniego alkoholu bijący od lumpów. Jedynym elementem dodającym kolorów zrujnowanym slumsom NY jest wszechobecne graffiti (projekty powstawały we współpracy ze znanymi graficiarzami).

Ale ok, znowu odjechałem od tematu. Zasadniczo misje polegają na zrobieniu kilku rzeczy i potem dotarciu do wyznaczonego punktu – na przykład trzeba buchnąć kilka radyjek samochodowych, włamać się do sklepu, obrabować kilku frajerów (wszystko to w formie mini gierek, o których szerzej w ramce). W takich momentach często wkracza policja lub członkowie wrogiego gangu, na terenie którego sobie rozrabiamy i zaczyna się walka. System jest prosty do bólu, ale też do bólu skuteczny i sycący – dwa podstawowe ciosy, kilka combosów, chwyty, rzuty, blok, kontra oraz walka bronią uliczną – od cegły, przez butelkę (i tulipan), kije baseballowe, pały owinięte drutem kolczastym, aż po noże, maczety i z rzadka koktajle mołotowa. Broni palnej w zasadzie brak i dobrze – dzięki temu gra jest trudniejsza, i jednocześnie potwornie brutalna – scenki z waleniem łbem przeciwnika o chodnik są tu na porządku dziennym.

Jest też coś jeszcze, co sprawia, że walka jest fajna – ogólny mayhem. Członkowie obu gangów nie szczędzą piąch, kopów i tego co wpadnie im w ręce, a że jednocześnie na ekranie potrafi walczyć kilkunastu twardzieli, to jest zdecydowanie na co popatrzeć i co robić. Tym bardziej, że inteligencja naszych podopiecznych stoi na całkiem przyzwoitym poziomie – słuchają się naszych rozkazów (kilka prostych poleceń – zostańcie tu, zwiewajcie gdzie się da, rozwalcie wszystko, dokopcie im itp.) i w walce radzą sobie na tyle dobrze, że można ich swobodnie pozostawić własnemu losowi... No chyba, że wpadną w ręce policji i zostaną skuci, lub, co zdarza się rzadko, padną na placu boju. W pierwszej sytuacji radzimy sobie rozkuwając ich (mini gierka...) lub cucimy dając działkę narkotyku, który służy za lekarstwo. Ale na ten tzw. flash, musimy kasę zdobyć (kradzieżami oczywiście), Kasa jest też często potrzebna na farbę w sprayu – w kilku misjach trzeba namalować tagi Warriorsów w różnych miejscach, a niemal w każdej z misji bonusowym zadaniem jest zamalowanie wrażych tagów gustownym W. Oczywiście malowanie to kolejna mini gierka.

### SNEAKY BASTARDS

O ile przez większość czasu The Warriors jest po prostu chodzonym mordobiciem ulicznym, to jednakowoż czasami nadchodzi czas urozmaicenia. Tym urozmaiceniem jest wyciągnięte niemal żywcem z Manhunta skradanie się i załatwianie wrogów z zaskoczenia. Ale brutalnych mordów za pomocą torebek foliowych lub kawałków drutu tu nie znajdziecie – pozostałe zasady są niezmienione. Można chować się w ciemnych miejscach i mylić gangoli (lub policjantów) rzucając butelkami, tak by opuścili swą pozycję, a potem zachodzić ich od tyłu i łamać im karki lub ogłuszać. Te ciemne miejsca będą niejednokrotnie Waszymi przyjaciółmi, bo bez nich po prostu nie da się przejść kilku misji w grze – wprawdzie można tłuc się i dwie godziny z policjantami lub napływającymi zewsząd członkami jednego z gangów, ale jest tu pewien haczyk – oni nigdy nie przestają i choćby się ich wybiło nawet i dwadzieścia tysięcy, to i tak nic się nie wskóra – nadejdą kolejni. I kolejni. I kolejni. Dlatego trzeba nauczyć się korzystać z osłony mroku, nawet pomimo tego, że czasami korci, by wyjść i dokopać jeszcze kilku frajerom. Zwłaszcza że, szczególnie gangole, ostro sobie po nas jadą nie przebierając w słowach – The Warriors to gra, w której słowa na „f" pojawiają się kilkanaście razy na minutę. Aha, oprócz skradania się, znajdziecie tu także kilka innych niespodziewanych zmian konwencji gry... O nich w ramce.

### HARD REP

O ile grywalnością oraz różnorodnością misji The Warriors zachwyca i nie pozwala się oderwać (całość przeszedłem w około 14 godzin w zasadzie nie wstając z fotela poza potrzebami natury fizjologicznej, jednak ominąłem część misji dodatkowych, które zajmą Wam jeszcze trochę czasu), tak oprawa do najpiękniejszych się nie zalicza. Nie tylko jest ciemno i brudno, ale na dokładkę niezbyt szczegółowo – modele postaci i obiektów dość przeciętne, tekstury raczej średnie i bardzo jednostajnie brudnobrązowoszare, filmiki też słabujące. Powiedzmy, że gra plasuje się gdzieś w okolicy Manhunta i GTA właśnie, czyli dobrze, ale nie zachwycająco. No i jeszcze jedno – nie każdemu przypadnie do gustu dość specyficzny design tej gry – czuć już w niej nadchodzące lata 80. i zalew bezguścia. Weźmy choćby projekty strojów gangów – Hi-Hats są poprzebierani za smutnych mimów (ale niemowami nie są – bluźnią na całego), Furies poprzebierali się za baseballistów; walczą wyłącznie kijami do tego sportu, a oprócz tego mają twarze pomalowane na dziwne wzory. The Warriors są nie lepsi – czerwone kamizelki założone na gołe klaty... yuk... Ale klimat się robi dzięki temu naprawdę fachowy. Także dlatego, że swoje robi dźwięk – motyw przewodni filmu zapada w pamięć, muzyka przygrywając podczas walk ostro nakręca do działania, a dialogi są naprawdę pierwszorzędne – zarówno od strony aktorskiej, jak i scenariuszowej. Rockstar pod tym względem nie zawodzi nigdy.

The Warriors to jak dla mnie najlepsza gra Rockstara – może i nie tak brutalna, jak Manhunt, nie tak gigantyczna i „otwarta" jak GTA, ale ma za to najlepszy system walki, spoko klimat, fachowe bonusy, ciekawe misje i zajmuje czasu w sam raz tyle ile potrzeba dobrej grze. Aha, no i nie odwraca za bardzo uwagi misjami pobocznymi, co mi bardzo odpowiadało. Ale jak ktoś takowe lubi, to na pewno się na The Warriors nie zawiedzie. Także dlatego, że w zasadzie całą grę można przejść w kooperacji z kolegą lub koleżanką! Nic tylko grać i prać.

Marcellus ■ ■

**PS2 | Xbox**

– Cleon, prać? – Prać!

- **Wydawca:** Rockstar
- **Producent:** Rockstar Toronto
- **Liczba graczy:** 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

http://www.rockstargames.com/thewarriors/home.html

**8.9**

- **Dobre:** Więcej trzeciego Dooma! Śliczna oprawa, kapitalne bronie, klimat prawdziwego horroru!
- **Złe:** To tylko więcej trzeciego Dooma... te same potwory i stare zagrania w ich wykonaniu...
- **Brzydkie:** Czas grania podbiłbym o dwie – trzy godzinki.

Resurrection of Evil to po prostu więcej i więcej Dooma 3. Ponownie wypalicie z fuzji do zombiaka, rozmażecie po ścianach kilka Impów i pójdziecie na spacer z cyberdemonami.

# DOOM 3 RESURRECTION OF EVIL

## DOBRA WIADOMOŚĆ JEST TAKA, ŻE ZŁO PONOWNIE SIĘ ODRODZIŁO!

Zaszczyt obudzenia piekielnych sił przypadł tym razem roztargnionej grupie marines, przekopującej w poprzek planetę Mars. Żołnierze nie wynieśli żadnych nauk z masakry, jaka rozegrała się tu dwa lata temu i raz jeszcze postanowili sprawdzić, czy kopalnie na Marsie nie kryją w sobie czegoś pożytecznego. Pech chciał, że chłopaki posunęli się o jeden krok za daleko, zburzyli o jedną ścianę za dużo i w konsekwencji znaleźli piekielny artefakt żywiący się duszami zmarłych. Od tej pory akcja nabiera szalonego tempa. Artefakt „pożera" trójkę marines, w związku z czym przy życiu pozostaje tylko jeden człowiek. Nietrudno zgadnąć, że ocalały osiłek to bohater gry, zaś jego nowym zadaniem będzie przetransportowanie koszmarnego znaleziska prosto na dno piekła. Sprawa nie wygląda prosto, tym bardziej, że o artefakt na każdym kroku upominają się głupie demony. Pozostaje już tylko wziąć w łapy fuzję (a najlepiej kilka rodzajów) i raz jeszcze wytłumaczyć piekielnemu pomiotowi, co w języku Ziemian oznacza przemoc.

### →I DODATKOWY DODATEK

Resurrection of Evil to standardowy dodatek do Dooma 3, który na wstępie proponuje dwanaście od nowa napisanych poziomów, trzy niewidziane wcześniej bronie oraz zupełnie świeżego bohatera. Jeśli obadać grę dokładniej, znajdziecie tu również konwersje takich klasyków, jak Ultimate Doom i Doom 2. Ale mniejsza z retro. Resurrection of Evil powstał oczywiście z myślą o fanach trzeciego Dooma, którym ciągle wszystkiego mało. Jeśli jeszcze raz chcecie poszwendać się mrocznymi korytarzami nawiedzonych laboratoriów i postrzelać do wszystkiego, co z nich wypełźnie – nie znajdziecie na rynku nic lepszego. Jeśli natomiast uważacie, że ostatni shooter Johna Carmacka był zbyt spokojny i niewiele miał wspólnego z poprzednimi częściami gry – Resurrection of Evil nie będzie już takim dobrym pomysłem.

Ultimate Doom, Doom 2 i Master Levels jako bonus.

Tak, czy inaczej – dodatek jest ciekawie przemyślany, zwolennikom ubijania demonów oferuje minimum sześć godzin intensywnej zabawy i naprawdę wciąga. Jasne, w porównaniu z pierwszym i drugim Doomem, gdzie palec praktycznie nie schodził ze spustu, nowy shooter wychudzonego Johna nie jest tak szybki i hardcore'owy, ale to już kwestia gustu. Aha, konsolowców na pewno ucieszy fakt, że nie potrzebują Dooma 3, żeby zanurzyć się po uszy w Resurrection of Evil. Gra uruchomi się niezależnie od tego, czy macie na półce poprzednią część, czy nie. I dobrze.

### →I GDZIE TE ZMIANY?

Mimo iż grałem uważnie, a przynajmniej tak mi się wydawało, nie znalazłem w RoE nowych przeciwników. Wszystko, co widziałem, to ulepszone wersje maskotek, którymi Carmack próbował przestraszyć mnie pół roku temu. Nadal pełno tu zombiaków, agresywnych Impów, pająków z ludzkimi głowami, latających czaszek i spasionych demonów siejących na odległe dystanse z rakiet. Zatem jeśli graliście w Doom 3, to wiecie już z grubsza, co Was czeka.

Może to dziwne, ale naprawdę ucieszyły mnie w RoE drobne dodatki. Jednym z nich jest prawdziwa, rasowa dwururka – broń, która deklasuje blisko połowę ekwipunku, jaki znajdziemy w grze. Obrzyn ma tak potworną moc, że większość pokrak wysiada już po pierwszym strzale. Zabawa z dwururką jest jednak o tyle niebezpieczna, że nabicie jej świeżymi nabojami trwa absurdalnie długo. Wierzę jednak, że moc strzelby i odgłos, jaki wydaje przy strzale spokojnie zrekompensuje Wam wszystkie niedogodności jej użytkowania. Dużo osób narzekało w trzecim Doomie na niewygodną latarkę. Układ, w którym albo oświetlacie sobie drogę, albo trzymacie broń rzeczywiście nie był najmądrzejszy. W Resurrection of Evil latarka podpięta jest już pod spluwę, niestety, wyłącznie tę najsłabszą. Fakt, można teraz oświetlać przeciwnika i jednocześnie zasypywać go ołowiem, problem w tym, że na wyższych poziomach trudności podstawowy pistolet nie nadaje się po prostu do niczego. Mimo to dobrze, że sprawa latarki posunęła się nieco do przodu. Aha, istnieje spora szansa na to, że przestraszy Was ten cholerny artefakt. Nie chcę nic zdradzać, ale serce podchodziło mi do gardła zawsze, kiedy bohater trzymał to „coś" w łapach i dokarmiał duszami denatów. Carmack, Ty chory... programisto!

Nawet, jeśli przełkniecie fakt, że Resurrection of Evil to tylko nowe mapy i misje, trudno będzie pogodzić się z krótkim czasem samej gry. Umówmy się, że dobry tytuł to taki, który wsysa na minimum 9-10 godzin, ale nowy Doom nie ma nawet tego... Jasne, jeśli zechcecie powąchać wszystkie zakamarki piekielnych laboratoriów i fabryk, a obok tego powspominać stare dobre czasy przy Ultimate Doom, być może przeoczycie, że główny scenariusz to raptem sześciogodzinna potyczka. I pewnie, można narzekać, że korytarze w grze są puste, a potworów mało, ale trzeba pamiętać, że pierwsze skrzypce odgrywa w Doomie koszmarny klimat i piękna grafika. Resurrection of Evil, podobnie jak Doom 3, to w dalszym ciągu jedna z najładniejszych gier na Xboxie, a momentami potrafi solidnie przestraszyć. I ja takie combo łyknąłem z miejsca.

**Matt** ■■

**Xbox**

- **Wydawca:** Activision
- **Producent:** Vicarious Visions
- **Liczba graczy:** 1 (4)

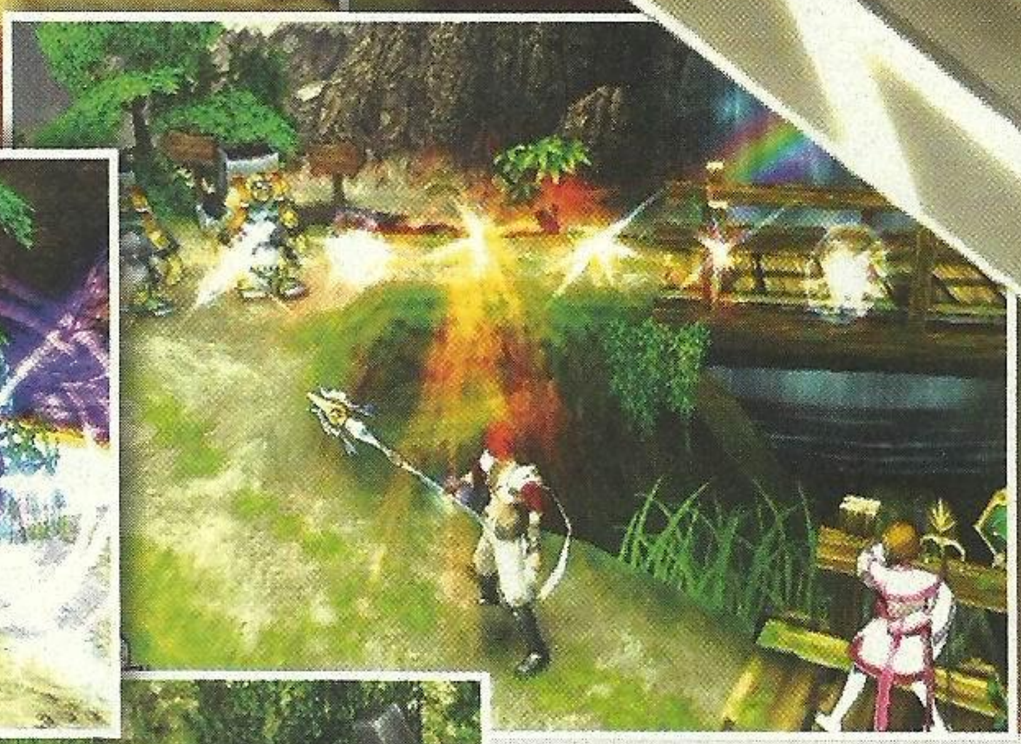
http://www.activision.com/

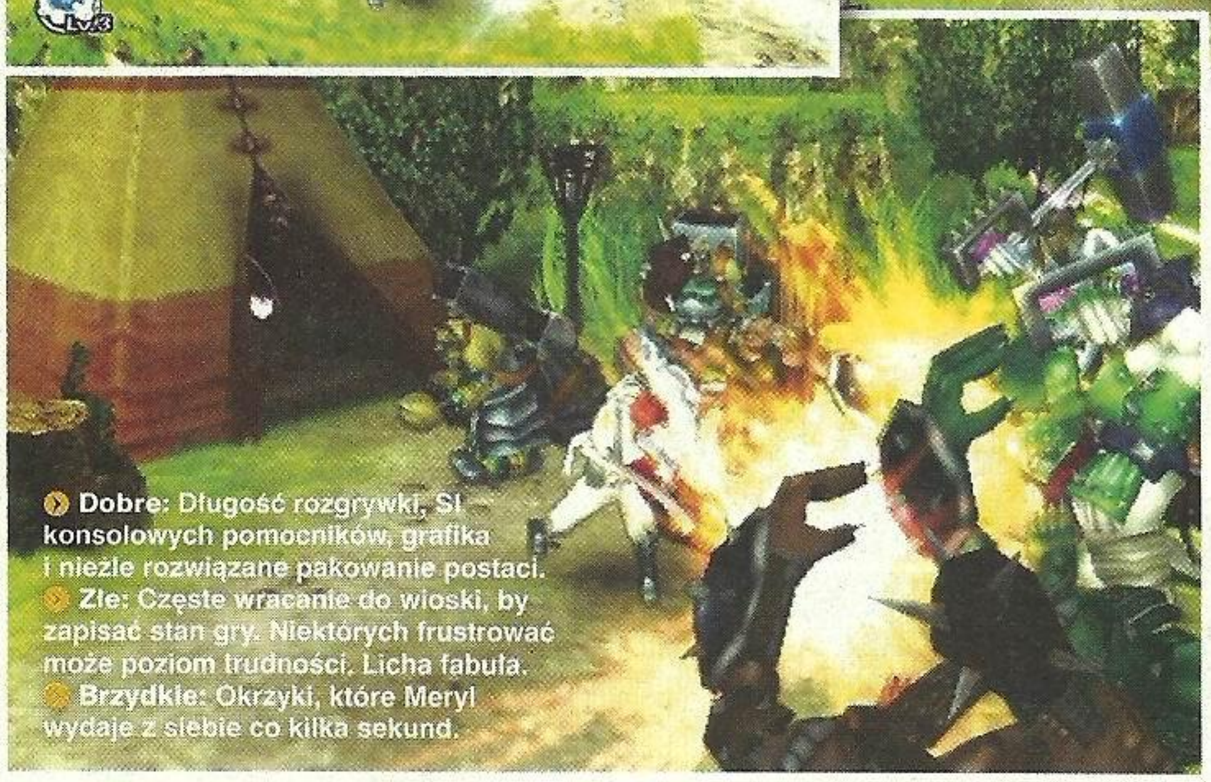
Super wyrzynka, ale nieco za krótka.

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | |
| DŹWIĘK | |
| MIÓD | |

**8.0**

Każda broń opisana jest statystykami i wyraźnie przekłada się to na sposób gry. Potężny zwelhander mocno spowalnia bohatera, ale jak już Max się rozkręci, to trup ściele się wokół gęsto.





Dobre: Długość rozgrywki, SI konsolowych pomocników, grafika i niezle rozwiązane pakowanie postaci.
Złe: Częste wracanie do wioski, by zapisać stan gry. Niektórych frustrować może poziom trudności. Licha fabuła.
Brzydkie: Okrzyki, które Meryl wydaje z siebie co kilka sekund.

# SHINING FORCE NEO

## STARY TYTUŁ, NOWA GRA – ZMIANY SĄ DOBRE

Jeśli do tej pory nie mieliście przyjemności zapoznać się z grami spod znaku Shining Force, szansa na to, że SFNeo przypadnie Wam do gustu jest większa, niż w przypadku znawców serii. Im może się nie spodobać mniej więcej z tego samego powodu, dla którego fani pecetowego Baldur's Gate nie mogą patrzyć na konsolowe Dark Alliance. SEGA postanowiła bowiem zerwać z tradycją i zamiast turowego erpega zaoferowała hack'n'slasha, czyli po prostu action-rpg, co akurat mi bardzo podpasowało.

### →I MAM ZNÓW RATOWAĆ ŚWIAT?

Historia Maxa, syna legendarnych bohaterów wojny z potworami z zaświatów i brata niezwykle utalentowanego Caina, który zaginął jakiś czas wcześniej, by pojawić się nagle znikąd jako zamaskowany badass i zabić swego ojca, nie jest, jak mogłoby się wydawać, specjalnie interesująca i nie jest też powodem, dla którego ciężko byłoby odejść od konsoli choćby na moment.

Fabuła rozwija się powoli, może nawet zbyt wolno, jeśli wziąć pod uwagę, że jest bardzo przewidywalna i niczym nie zaskakuje. Jeżeli zatem jesteście fanami dobrze opowiedzianej i ciekawej historii, czyli na przykład kochacie The Bard's Tale, to niestety trafiliście pod zły adres – tutaj czeka Was oglądanie mało interesujących (ale przynajmniej ładnie wykonanych) wstawek anime prezentujących co gorętsze wydarzenia, a także słuchanie niezbyt długich dialogów czytanych przez przeciętnych lektorów – głosy dobrane są całkiem nieźle, ale sposób w jaki akcentowane są poszczególne kwestie nie za dobrze świadczy o stopniu wczucia się w rolę. A skoro już jestem przy głosach, to niestety bardzo drażnią okrzyki wydawane przez bohaterów w trakcie walk – dwie kwestie powtarzane co trzy sekundy potrafią skutecznie zniechęcić do dalszej zabawy.

Na szczęście najważniejsza część gry, czyli walka, jest bardzo wciągająca i zupełnie nie przeszkadza fakt, że chodzi tutaj tylko o klepanie jednego przycisku. Bohaterowie – Max i jego dziewczyna Meryl – wraz z towarzyszącymi im w wybranych momentach osobnikami (centaur, wilkołak) przemierzają różne krainy zabijając po drodze ogromną liczbę przeciwników – kościotrupy, przypominające Digimony stworzenia i inne dziwactwa. Poziomy są spore i na każdym z nich znajduje się wiele magicznych kul służących tym złym za portale, przez które przybywają z zaświatów. Walki polegają zatem na zniszczeniu takich kul, bronionych zazwyczaj przez ogromne hordy przeciwników. Standardowo z zabitych wyskakują różnego rodzaju przedmioty, jak złoto, bronie czy magiczne punkty, o których więcej przeczytacie w ramce.

Sama walka to klepanie kółka i poruszanie postacią we wskazanym kierunku, chyba, że dana broń pozwala na wykonanie dodatkowej czynności. Na przykład magiczna laska służy nie tylko do uderzania, ale również atakowania czarami – dostępne są one pod przyciskami krzyżaka, a różne miecze dają możliwość rzucania na Maxa czarów, jak choćby „haste" przyspieszającego jego ruchy.

### →I POWIEDZMY, ŻE MI SIĘ CHCE

Miłym dodatkiem jest możliwość teleportowania się do miasteczka – tam w magicznej fontannie można napić się leczącej rany wody, w sklepie zakupić, sprzedać, bądź też rozpoznać jakiś przedmiot, a na specjalnym kamieniu zapisać stan gry. Jest to bardzo przydatna opcja, bo walki nie są łatwe, szczególnie w momencie, kiedy bohatera atakuje kilkunastu wrogów. Bardzo często robi się tak gęsto, że kompletnie nie widać gdzie znajduje się Max i wtedy trzeba liczyć się z błyskawiczną utratą zdrowia. Niestety nieraz zdarzało się, że gdy pole walki zasłoniła chmara przeciwników animacja ostro zwolniła i wyglądało to jakby odpalił się bullet time. Szkoda, bo jest to rysa na bardzo porządnej oprawie graficznej – ładne, poprawnie animowane, lekko cel-shadowane postacie i bardzo kolorowe otoczenie pozytywnie nastawiają do zabawy, podobnie jak przyjemne, choć niespecjalnie przesadnie widowiskowe efekty czarów.

Mam problem z poleceniem tej gry komukolwiek. Bawiłem się przy niej świetnie i bardzo długo kroiłem przeciwników zamiast poruszać się do przodu i jakoś się nie znudziłem, ale z drugiej strony częste powroty do miasteczka, by zrobić save po każdej walce (bo poziom trudności nagle wzrasta i jest to po prostu konieczne) mogą odrzucić. Zresztą nie każdy jest fanem klepania kółka przez trzydzieści godzin, ale ja akurat do takich gier mam po prostu słabość. Na pewno jest nieźle, chociaż przydałaby się odrobinę lepsza fabuła, a także tryb kooperacji – SFNeo aż się o prosi o możliwość gry z kumplem. **Mielu** ■■

### PAKERNIA

W specjalnym sklepiku w miasteczku Greensleeves można wymienić punkty energii na nowe umiejętności. Można zwiększać siłę ataku, obronę na konkretną magię, odporność na criticale i knockdowny, jak również wzmacniać siłę ataków magicznych, czy w końcu podkręcić maksymalną wartość HP. Da się również dopakować ataki na konkretną rasę przeciwników – jest tego mnóstwo i podniesienie się o kilka poziomów w dowolnym aspekcie kosztować Was będzie sporo godzin gry i mnóstwo znalezionych punktów energii.

Co jakiś czas znajdziecie przedmiot, czy broń, której nie można użyć dopóki się jej nie rozpozna. Oczywiście kosztuje to odpowiednią sumkę, ale czasem warto ją wyłożyć, bo trafiają się naprawdę potężne rzeczy. Z drugiej strony – dość często taki przedmiot okazuje się kompletnie bezwartościowy. Jeśli nie chcecie się w to bawić, możecie taki nieznany przedmiot wymienić na punkty energii.

Siłę ataków czy obrony można zwiększyć również u kowala, który z chęcią (bo za ogromne pieniądze) podniesie odrobinkę statystykę wybranych przedmiotów.

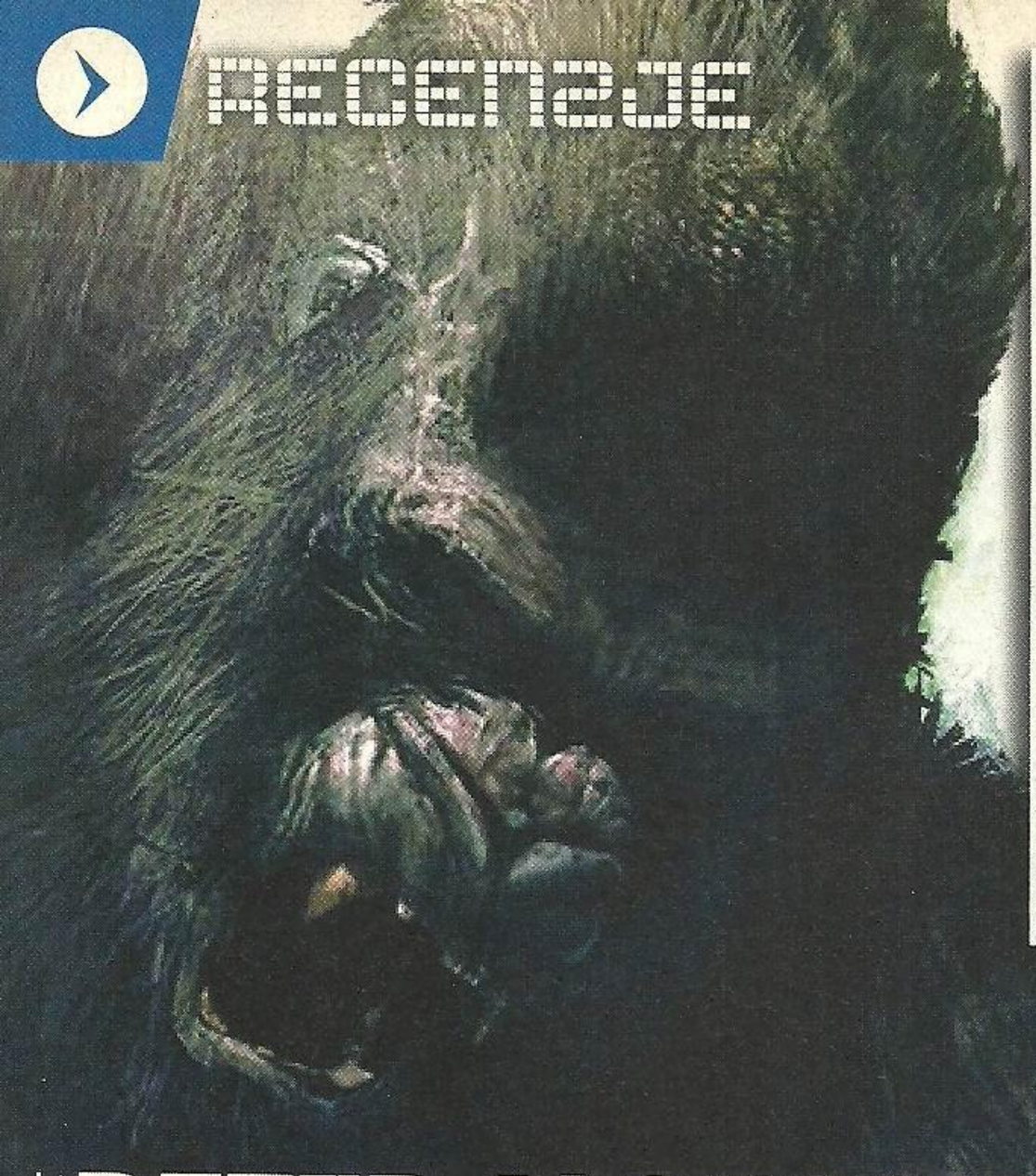
**PS2** Nudne, turowe walki poleciały do wora!

- **Wydawca:** SEGA
- **Dev:** Amusement Vision
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

http://www.sega.com/games/

**6.9**



# PETER JACKSON'S KING KONG

## KLASYKA KICZU W NAJLEPSZYM WYDANIU

Od czasów powstania oryginalnego *King Konga* w 1933 roku, przez kinowe ekrany przewinęło się mnóstwo „potworków" pragnących pożerować nieco na sławie przerośniętego goryla. Z ciekawszych wynalazków polecam szczególnie takie przeboje jak *King Kong Lives*, *King Kong Strikes Again*, czy też prawdziwą perełkę dla fanów kina moralnego niepokoju – *King Kong vs Godzilla*. Takie filmy naturalnie odznaczały się pokaźną dawką kiczu, nie odbiegając zresztą tym samym od leciwego pierwowzoru. Tak czy inaczej, King Kong raz na zawsze wpisał się już w światową historię kinematografii i nie dziwi fakt, że w końcu ktoś postanowił odkopać szczątki poległego u stóp Empire State Building małpiszona. Tym kimś okazał się Peter Jackson i o ile powodzenie jego filmowego przedsięwzięcia średnio nas interesuje, to udział sławnego reżysera w procesie twórczym gry opartej na najnowszej wersji kinowego *King Konga* od razu wzbudził naszą ciekawość.

### →I LEPIEJ NIŻ W MULTIKINIE

Tak właśnie się czułem grając w najnowszego King Konga! Wierzcie lub nie, ale chłopaki z Ubisoftu po prostu wyszli z siebie, aby przygody Jacka Driscolla były jak najwierniejszą kopią filmu! I nie chodzi mi tutaj o dokładne i chronologiczne oddanie wszystkich scen z dzieła Jacksona, a o klimat, który z ekranu telewizora wylewa się obfitymi strumieniami. W sumie nie ma się co dziwić, bo w grze chodzi dokładnie o to samo, co w filmie. Oto ekipa filmowców na czele z dziennikarzem Jackiem Driscollem, reżyserem Carlem Denhamem oraz aktorką Ann wyrusza w podróż na tajemniczą wyspę Skull, gdzie wspomniany pan reżyser pragnie nakręcić dzieło swojego życia. W sumie chłopak ma nosa, bo na wyspie o niezwykłe atrakcje nietrudno – velociraptory, tyranozaury, zdziczali autochtoni i pteropoczwary to najnormalniejsi przedstawiciele tamtejszej fauny. A jeśli komuś jeszcze za mało, to niech do tej menażerii doda gigantycznego goryla, który zarówno wzrostem jak i siłą bez problemu przewyższa monumentalnego T-Rexa. A los tak akurat chciał, że właśnie ten nadmiernie owłosiony król wyspy zakochał się w pannie Ann i z podziękowaniem przyjął ją w prezencie od jej rdzennych mieszkańców. Jak nie trudno się teraz domyślić, Jack postanawia odbić śliczną blondyneczkę za wszelką cenę. Jednak to nie sama historia, znana już nam poniekąd od wielu lat, nadaje grze niesamowitego charakteru, a sposób, w jaki Jackson i Ancel postanowili ją przedstawić.

Pierwszym narzędziem, po które sięgnęli twórcy, aby zbudować unikalny, filmowy klimat King Konga, jest klasyczny widok FPP. No, może nie do końca klasyczny, bo tak naprawdę na ekranie nie uświadczycie żadnych wskaźników zdrowia, amunicji, czy też mapki. Już samo to dowodzi, że autorzy za wszelką cenę pragnęli brutalnie wyrwać gracza z wygodnego fotela przed telewizorem i bezpardonowo wrzucić w sam środek rojącej się od niebezpieczeństw dżungli porastającej wyspę Czaszki. A dalej jest jeszcze lepiej!

Gramy oczywiście jako Jack i wszystkie informacje, jakie uzyskujemy na temat zbliżających się zadań czy też niebezpieczeństw, pochodzą jedynie od naszych towarzyszy lub… otoczenia. I tak na przykład o nadciągającym tyranozaurze powiadomi nas drżąca ziemia, panika wśród tubylców oraz wibracje wody, a pomoc w rozwiązaniu kolejnej zagadki logicznej zaoferuje niezwykle uczynny Carl. Dosłownie żadnych napisów, tipsów od gry, czy graficznych podpowiedzi! Jesteś zdany tylko na siebie i towarzyszy. Dzięki temu sama rozgrywka wygląda bardzo naturalnie, a wszystkie etapy (w sumie 42 krótkie epizody) płynnie się ze sobą łączą.

Dalej mamy realizm. To znaczy – o ile można mówić o realizmie w grze o gorylu przewyższającym kilkupiętrowy budynek. Tak czy inaczej, naszemu bohaterowi za oręż służy zazwyczaj pistolet, snajperka, shotgun, włócznia, zaostrzona kość i… To tyle! Fajnie? No to wiedzcie, że i tak przez większość czasu biegacie właśnie z dzidami, gdyż do wymienionej broni palnej mniej tu amunicji, niż sensu w expose premiera Marcinkiewicza. W rzeczywistości taki patent sprawdza się rewelacyjnie i już po pięciu czy sześciu epizodach poznacie znaczenie słowa „zaszczucie". W dłoniach jedynie pistolet z jednym magazynkiem i ostra włócznia, a na polance za rogiem hasają sobie zmutowane kraby, gąsienice i krwiożercze raptory. Zresztą to tylko rozgrzewka… Spróbujcie teraz z takim wyposażeniem stanąć oko w oko z tyranozaurem… albo dwoma.

A skoro już przy T-Rexach jesteśmy, to należy wspomnieć, że spotkania z tymi przeuroczymi stworzeniami są jednymi z ciekawszych scenek skryptowanych, którymi gra jest po prostu naszpikowana. Można by wręcz powiedzieć, że cały King Kong to jeden wielki skrypt. Coś jak Killzone. Na pewno nie działa to na korzyść gry, jeśli chodzi o długość zabawy, ale za to świetnie sprawdza się przy budowaniu rewelacyjnej atmosfery. A to dlatego, że jakieś dziewięćdziesiąt procent skryptów w King Kongu to prawdziwe, cyfrowe dzieła sztuki! Weźcie dowolny przykład – czy to porwanie reżysera przez pteropotwory, wyprawa doliną pełną kroczących majestatycznie brontozaurów, ucieczka przed stadem raportów czy też spływ potokiem w towarzystwie dwóch wygłodniałych T-Rexów – zawsze możecie liczyć na rewelacyjne ujęcia, zaskakujące zwroty akcji i napięcie znacznie

Przyznacie chyba, że fachowo wygląda chropawa skóra tyranozaura oraz pokryta dziesiątkami blizn klata Konga.

- **Dobre:** Intensywna przygoda ze świetną grafiką i dźwiękiem. Niesamowity klimat!
- **Złe:** Krótka. Łatwa. Krótka. Łatwa...
- **Brzydkie:** Pteropotwory! Reszta jest tak śliczna, że i w King Kongu można się zakochać.

Nie na darmo nazwali tego koleżkę Król Kong!

## ŻYLI DŁUGO...

...i szczęśliwie. Czy tak mógłby się skończyć skazany przez reżyserów na niepowodzenie związek Konga i Ann? Nie wiem, ale na to pytanie być może udzieli Wam odpowiedzi dodatkowe zakończenie gry, jakie autorzy zamieścili na płytce pragnąc Was zachęcić do ponownej zabawy z legendarnym gorylem. Zresztą bonusów jest znaczni więcej. Przede wszystkim mnóstwo artworków i grafik koncepcyjnych zaprezentowanych w bardzo oryginalnej formie trójwymiarowego labiryntu, po którym poruszamy się Jackiem identycznie jak podczas normalnej gry. Oprócz tego trailer filmu, kilka animacji, możliwość przechodzenia poszczególnych etapów na czas w celu zdobycia jak największej liczby kredytów i tym podobne. Wszystko bardzo ładnie i elegancko, ale... to i tak za mało. Samej gry w grze nie ma tyle, ile powinno być, więc nawet najfajniejsze bonusy nic tu nie poradzą. Z drugiej strony, fani King Konga powinni być wniebowzięci.

większe niż w stacji transformatorowej! Jeśli Jackson choć w części przyłożył się tak do filmu, to będę pierwszy w kolejce po bilety na przedpremierowy pokaz! Serio!

### →| A CO NA TO „NACZELNY"?

Gulashowi gra się podobała – zaręczam! Jednak kilka słów należy się oczywiście samemu King Kongowi, bo jak zapewne wiecie już z naszych zapowiedzi, Jack Driscoll nie jest jedyną grywalną postacią w grze. Jako King Kong zazwyczaj albo demolujemy osady tubylców, albo też walczymy z różnymi bestiami w obronie ślicznej Ann. Najfajniej jednak prezentują się pogonie goryla za różnymi monstrami, które z nieznanych bliżej przyczyn za punkt honoru postawiły sobie uprowadzenie blondyneczki spod samego nosa Konga. Wówczas w olbrzyma wstępuje furia i zaczyna się szaleńcza gonitwa po dżungli. Nasz włochaty amant skacze po zboczach gór, wspina się po lianach, czy też z niezwykłą gracją wywija młynki w rozłożystych gałęziach drzew.

Sama zaś walka King Kongiem to również bardzo przyjemny, choć też niezwykle prosty przerywnik od przygód Driscolla. O ile Kong jednym pacnięciem łapy radzi sobie z raptorami i nieco większymi dinozaurami, to jednak na tyranozaura potrzeba będzie nieco więcej czasu i machania kończynami. Do dyspozycji mamy kilka prostych combosów, możliwość chwytania wroga, ciskania różnymi elementami otoczenia oraz wprowadzenie Konga w stan dzikiej furii poprzez miarowe wciskanie „trójkąta". Szczególnie ta ostatnia opcja prezentuje się fachowo, kiedy to nasz ogromny Romeo ryczy w niebogłosy bębniąc jednocześnie w klatkę piersiową, a ekran stopniowa zalewają kolory sepii i włącza się ułatwiający młóckę slow-motion. Założę się jednak, że myśląc King Kong, myślicie od razu – mayhem w Nowym Jorku! A tutaj dostajemy zaledwie jeden epizod, kiedy to małpa może wyżyć się na ulicach Wielkiego Jabłka. I o ile sama akcja na Empire State Building wyszła dosyć wiarygodnie, to cała reszta naszego pobytu w NJ jest średnia, żeby nie powiedzieć – słaba. A wystarczyło skopiować po cichutku kilka pomysłów z War of the Monsters i mielibyśmy fantastyczne zwieńczenie całej przygody. Szkoda.

### →| PIĘKNO ZABIŁO BESTIĘ

Sam nie wiem od czego zacząć. Krajobrazy są przepiękne, postacie wykonane z niecodzienną pieczołowitością, a animacja atakujących nas bestii to bezwzględnie pierwsza liga. Wystarczy zobaczyć walczącego Konga, pędzące przed siebie brontozaury albo ścigające nas tyranozaury, aby nabrać szacunku dla grafików z Ubisoftu. Wspaniałe efekty graficzne (zawodowy blur) towarzyszące przerażającym rykom T-Rexa w połączeniu ze świetnym dźwiękiem, potrafią sprawić, że z przejęcia mocniej ściśniecie pada. Do tego postacie – świetna mimika twarzy, naturalne ruchy i niemało trójkącików składających się na każdego z bohaterów. Szkoda tylko, że, podobnie zresztą jak w Killzone, ucierpiał na tym rozmiar poziomów, które wielkością zdecydowanie nie grzeszą. Za to dźwięk pod każdym względem zarządza! Oryginalne głosy aktorów z filmu, soundtrack zaczerpnięty z kinowego przeboju oraz fenomenalne odgłosy dżungli pozwalają naprawdę poczuć się niczym w kinowej sali.

### →| RÓŻA, KOLCE I TAKIE TAM

Rewelacyjna gra zrobiona na kanwie filmu? No dobra, pewnie już szukacie haczyka. Zaoszczędzę Wam czasu... Całą grę można przejść w jakieś 6-7 godzin. Zawodowcy pewnie zrobią to jeszcze szybciej, bo ani walki, ani tym bardziej zagadki logiczne nie powinny przysporzyć Wam zbyt wielu problemów i dosyć szybko okaże się, że pomimo chwilowych trudności, wizyta w dżungli King Konga to bardziej przyjemny spacerek, niż mordercza przeprawa.

Summa summarum, wyszła z King Konga świetna i bardzo długa reklama filmu mającego wkroczyć na ekrany kin i całkiem niezła, ale zdecydowanie za krótka i zbyt łatwa gra video. Jeśli jesteście w stanie dać koło dwóch stówek za taką właśnie reklamówkę, to z czystym sumieniem Wam King Konga polecam! Jeśli jednak oczekujecie od gry większego wyzwania i znacznie dłuższej rozrywki, to może warto byłoby rozejrzeć się wśród innych przedświątecznych hiciorów?

Qoora ■ ■

Film i gra niepoprawne polityczne. Biali uciekają, natomiast czarny zostaje na wyspie jako część ściółki leśnej.

**PS2 | Xbox | GCN | PC**

King Kong jest wielki!

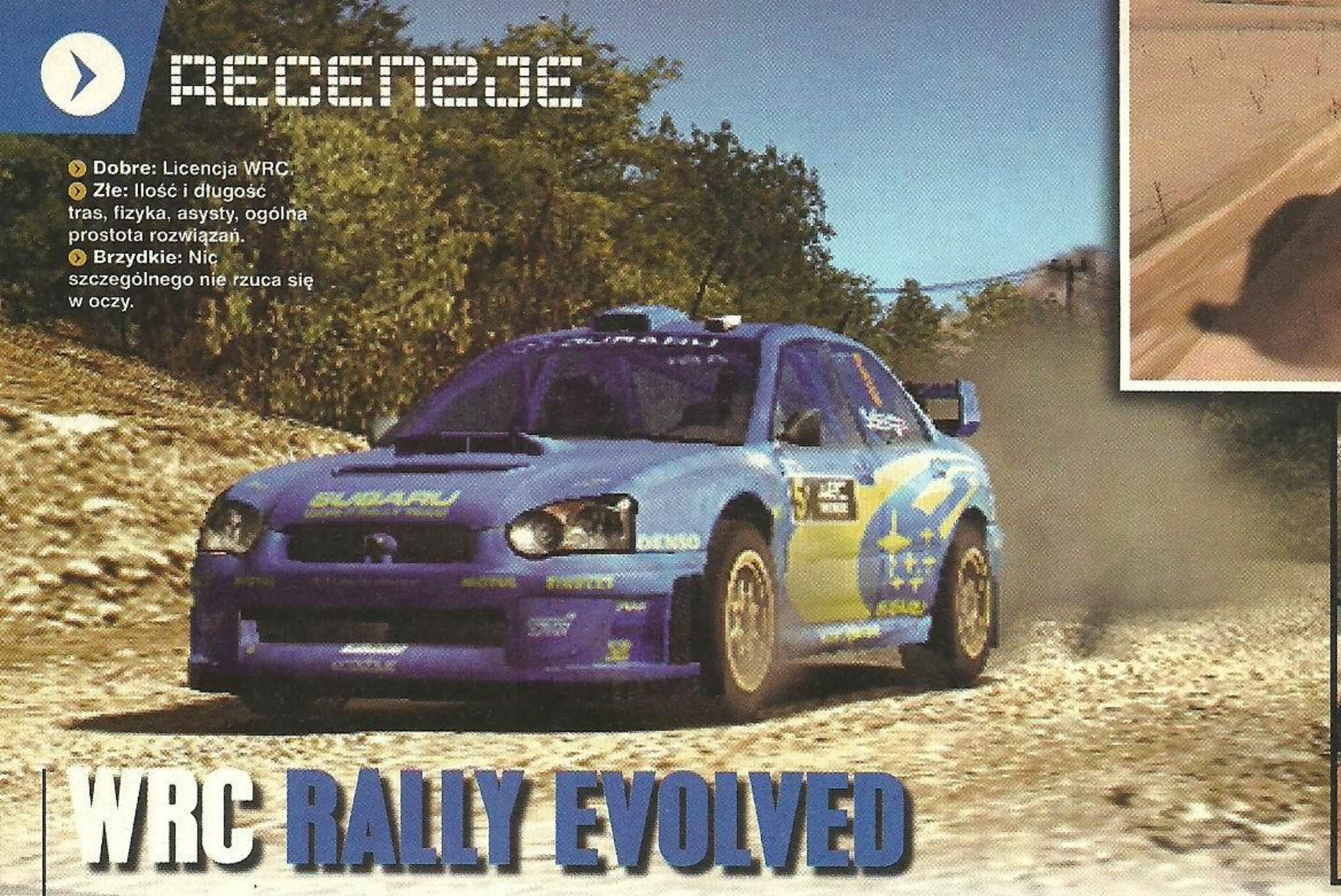
- **Wydawca:** Ubisoft
- **Producent:** Ubisoft France
- **Liczba graczy:** 1

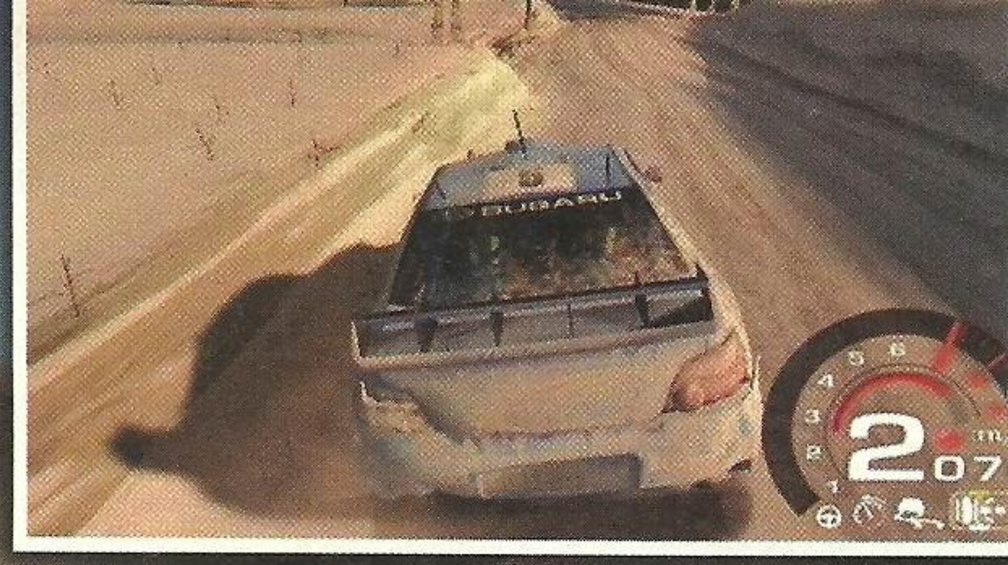
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

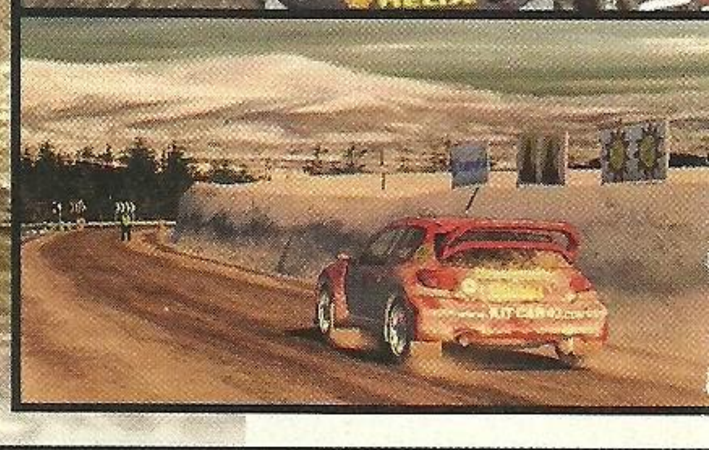
**8.1**

http://www.kingkonggame.com/us

- **Dobre:** Licencja WRC.
- **Złe:** Ilość i długość tras, fizyka, asysty, ogólna prostota rozwiązań.
- **Brzydkie:** Nic szczególnego nie rzuca się w oczy.







# WRC RALLY EVOLVED

Przyznam, że mocno liczyłem na nową część World Rally Championship. I od razu zaznaczę, że równie mocno się zawiodłem. Myślałem sobie, że czeka mnie wiele godzin spędzonych na walce z samochodem, trasą i przeciwnościami losu, tymczasem godzin czekało mnie niewiele, a walka też była umiarkowana.

## ZAPRASZAMY DO BEZSTRESOWEGO ŚWIATA WRC

### →I COŚ TU NIE GRA...

Umiarkowana walka z samochodem to efekt modelu jazdy, który postanowiono ubanalnić do bólu. Samochód sunie po nawierzchni jak po wysmarowanym masłem stole. Zresztą po każdej tak samo, co już samo w sobie w grze rajdowej jest karygodne. Gdy dodamy do tego fakt, że kontaktu z podłożem kompletnie nie czuć, każdemu miłośnikowi szutrowych szaleństw zrobi się ciężko na sercu. Do tego auto ma jakąś przedziwną tendencję do kręcenia bączków – w wiele gier o tym sporcie grałem i tylko tu na prostej drodze możemy wykręcić piruecik, coś jest więc chyba nie tak. Ale – wiecie już, że to gra bezstresowa, więc modelu jazdy musi jeszcze się tyczyć coś jeszcze. I owszem – są to asysty: skrętu, kontroli trakcji i, bójcie się Boga, hamowania. Przyznam, że po odpowiednim ustawieniu pierwszych dwóch samochód zaczął prowadzić się faktycznie bardziej przewidywalnie, tak jak tego oczekiwałem na początku. I choć kontakt z podłożem w dalszym ciągu odczuwalny nie był, to jednak można było się już trochę wczuć. Ostatnia z asyst natomiast to jakiś sen pijanego programisty. Włączając ułatwienia hamowania praktycznie nie musimy zdejmować palca z gazu – auto uczynnie zwolni do odpowiedniej prędkości tak, abyśmy nie mogli niczego zepsuć. Tą metodą dochodzimy więc do modelu jazdy, który kojarzy mi się tylko z Kirby Air Ride – trzymamy gaz i od czasu do czasu ruszamy gałką w stronę, w którą chcemy skręcić. Jakiś horror, który do gry rajdowej pasuje jak pięść do oka. Wisienką na torcie z napisem „model jazdy" jest fizyka – auta są pudłowate, a po mocnym dzwonie potrafią wznieść się w powietrze i wirować jak oszalałe.

**WATCH OUT!**

Nowością w serii są losowe zdarzenia na trasach, na które musimy błyskawicznie reagować, jeśli chcemy uniknąć przykrych skutków wypadku, choć wydaje mi się, że twórcy przesadzili z częstotliwością występowania tych atrakcji. Wynika z tego, że zawód kierowcy rajdowego jest najniebezpieczniejszy na świecie – a to spadnie tuż przed naszymi kołami na środek drogi głaz, zwali się drzewo, a za zakrętem czyha na nas rozbita fura rywala, to znów przejedziemy przez środek akcji gaśniczej, by za chwilę omijać pędzące przez drogę zwierzaki. No jasne, dzikie zwierzęta wprost uwielbiają ryk silników samochodów rajdowych, dlatego tak je do nas ciągnie...

### →I UK, UK, UK!

Wiecie już, że dzięki ułatwieniom model jazdy przystosowany został dla średnio rozgarniętych szympansów, aby więc trzymać się już tego poziomu postanowiono zaimplementować adekwatny system motywacyjny. Po uruchomieniu gry przejechałem sobie jakąś trasę w Quick Race, na której wygrałem, gra wypłaciła mi więc jakimś nowym autem. Myślę – OK, pierwszy wyścig, dobra nasza. Następne dwa już wtopiłem na całej linii, a tu nagle – bum! Przejechałeś u nas już trzy wyścigi, szympansie, i choć jesteś ostatni, to i tak dostaniesz nowe autko, żebyś miał pozytywne sprzężenie zwrotne! Dobry szympans, dobry... Załamałem więc ręce i porzucając jazdę w Quick Race postanowiłem przejechać mistrzostwa.

Rajdów jest zacna bateria, bo aż szesnaście, więc każdy szympans, to znaczy, chciałem rzec rajdowiec będzie usatysfakcjonowany. Oczywiście tylko do momentu, kiedy nie zorientuje się, że na każdy z nich składają się trzy odcinki specjalne. Tak, dobrze przeczytaliście, trzy. Do tego niektóre da się przejechać w czasie poniżej dwóch minut, a zdecydowaną większość w niecałe trzy. Chcecie przejechać cały Rajd Japonii w niecałe sześć minut? Zapraszamy! Gdzie te z górą 120 kilkuminutowych oesów, na których mogliśmy szaleć w poprzednich częściach? Szympansy by się znudziły przy tak długiej jeździe, czy co? Gdzie różnice w zależności od poziomu trudności? Nigdzie, ot co.

### →I CZY JEDZIE ZE MNĄ PILOT?

Pilotowi przestałem ufać po kilku pierwszych startach. Po prostu nie zgadzałem się z jego oceną sytuacji i tempem wypluwania informacji i po kilku ostrych dzwonach postanowiłem korzystać ze strzałek. Szkoda tylko, że wszystkie namalowane są na białym tle i nie można kątem oka ocenić, jaki będzie zakręt. Fajnym patentem natomiast jest to, że pasażer jest interaktywny – drze się kiedy grozi nam wypadek, chwali za dobrze przejechane sekcje, komentuje wspomniane w ramce losowe wydarzenia na drodze, a po dzwonie potrafi nas obsmarować – uśmiałem się, gdy rzucił z wyrzutem „może ja poprowadzę?". Poza gadkami pilota towarzyszyć nam będzie już tylko ryk silników i standardowy dla gier z tego gatunku wachlarz efektów dźwiękowych. Kawałki muzyczne przygrywają nam tylko podczas replayów. Niestety autorom zapodziały się gdzieś szerokie ujęcia ze śmigłowców, co może mieć związek z tym, że poza trasą sobie już nie pojeździmy – natychmiast po zjechaniu z trasy samochód szympansa teleportuje się z powrotem na drogę. Cóż za bezstresowy i przemyślany, kolejny już zresztą, mechanizm. Możemy także w dowolnym momencie przytrzymać select aby powrócić na trasę, nie opłaca się więc na przykład wykręcać na drodze po wypadku – wciskasz po prostu guzik i już możesz jechać dalej.

Kwestia grafiki jawi się dość standardowo – trasy wyglądają dokładnie tak, jak widzieliście to już dziesiątki razy, a modele samochodów choć ładne, to niszczą się niezbyt przekonywająco. Oprócz możliwości przejechania mistrzostw WRC autorzy oddali nam także do dyspozycji kilkanaście tras do Rally Crossu, na których pościgamy się z oponentami, a obszerna lista bonusów, które możemy wykupić za zdobywane podczas gry punkty, obejmuje bonusowe auta, kody czy szkice.

Gry jednak Wam nie polecam – jest to tytuł zdecydowanie poniżej moich oczekiwań i dotychczasowego poziomu serii, a że jej czwartą część można dostać dziś za 80 złociszy, a nawet mniej, nie widzę najmniejszego powodu, dla którego mielibyście kupić **WRC Rally Evolved** – grę krótszą, gorszą i droższą. Chyba, że w prezencie dla swojego tresowanego szympansa.

**Blizzard Beast** ■ ■

■ Odcinków specjalnych jest niewiele i są zatrważająco krótkie.

**PlayStation 2**

Coś tu poszło bardzo, bardzo źle...

- **Wydawca:** Sony
- **Producent:** Evolution Std.
- **Liczba graczy:** 1-4 (16)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

**6.8**

http://www.wrcrallyevolved.com/

# HARRY POTTER I CZARA OGNIA

## KINO FAMILIJNE, FAMILIJNA GRA

Wygląda na to, że ktoś w EA przemyślał sprawę licencji filmowych dzierżonych przez tę firmę. Turowy erpeg w realiach Władcy Pierścieni dla fanów w każdym wieku, epickie i brutalne gangsterstwo w The Godfather (od 18 lat!) dla starszych, wreszcie najnowszy Harry Potter dla... młodszych i najmłodszych.

Nie da się bowiem ukryć, że największym odbiorcą książek pani Rowling jest właśnie tak zwana „młodsza młodzież". Prawdą jest też, że stosunkowo wolne i miejscami wymagające przygodówki nie są ulubionym gatunkiem tej grupy odbiorców. Nowy Potter to szybka, efektowna i raczej prosta gra akcji, powiedziałbym nawet: scrollowana strzelanina, w której bohaterowie naparzają z różdżek. Oczywiście znalazło się kilka elementów logiczno-zręcznościowych (choćby podnoszenie przedmiotów przy pomocy czaru lewitacji), ale na ich rozwiązanie wpadnie nawet najmłodszy fan przygód Harry'ego, do którego zresztą ta gra jest kierowana. Nie liczcie na elementy przygodowe czy kombinowanie; po prostu napieracie do przodu siejąc pożogę. Gracz kontroluje jedną z postaci, a pozostałymi zajmuje się już konsola. Z różnym skutkiem – raz jest lepiej, a raz gorzej. Na szczęście jest też opcja multiplayerowa i bardzo przyjemna kooperacja. Co ciekawe, dodatkowi gracze mogą się dołączać i odłączać w dowolnym momencie – mam nadzieję, że będziemy to oglądać w większej liczbie gier.

Bohaterowie używają znanych z książek czarów, ale już sam proces czarowania, który w poprzednich grach był przecież rozwiązany dość intrygująco, po prostu się ulotnił – teraz rozwiązano to kontekstowo. W sumie zabawę można określić jako rozluźniającą, ale mimo to intensywną i podaną w efektownym opakowaniu. Jest kilka interesujących sekwencji na miotle, jak choćby ucieczka przed ziejącym ogniem smoczyskiem, jednak esencją jest walka z plugastwem. Poziomy są całkiem spore i zróżnicowane – oczywiście nie zabraknie komnat Hogwarthu, dachów Hogwathu i lochów Hogwarthu, a także Zakazanego Lasu. Gra nie jest ani długa, ani trudna – w sam raz na kilka godzin przed konsolą. Zdecydowanie w multiplayerze.

### →I ŚLICZNA, ALE PUSTAWA...

Co by nie powiedzieć o grach Electronic Arts, kupując ich produkt zawsze można liczyć na pierwszoligową oprawę graficzną i dźwiękową, a nowy Harry Potter jest tego doskonałym przykładem. Nie sposób nie docenić pełnej lokalizacji; nie tylko z napisami, ale także z dubbingiem aktorskim. Dzieciaki w rolach Harry'ego, Rona i Hermiony z pasją wypowiadają i wykrzykują swoje kwestie, nie inaczej jest także w przypadku dorosłych oraz znakomitego narratora dającego z siebie wszystko. Mroczna i klimatyczna muzyka świetnie współgra z efektami.

Gry na masowych licencjach rządzą się swoimi prawami i choć możemy na nie narzekać, nie przeszkodzi im to w genialnej sprzedaży, bo kupią je raczej ludzie grający sporadycznie, od okazji do okazji. Nie twierdzę, że każda kolejna gra z Harry'm musi być skomplikowaną przygodówką, ale mimo wszystko czuć pewien niedosyt – szczególnie, gdy widziało się, co Ubisoftowi udało się zrobić z równie odmóżdżonym King Kongiem.

**Gulash ■ ■**

**PS2 | Xbox | GCN | PC**

Nic, czego by wcześniej nie było.

- **Wydawca:** Electronic Arts
- **Producent:** EA Games
- **Liczba graczy:** 1-3

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

http://harrypotter.ea.com/

**6.9**

Wirtualna Polska

IMPERIUM GIER

TYLKO U NAS!

TEST KONSOLI NOWEJ GENERACJI!

XBOX360

SPRAWDZAMY PIERWSZE GRY!

MAMY DLA WAS SCREENY i FILMIKI!

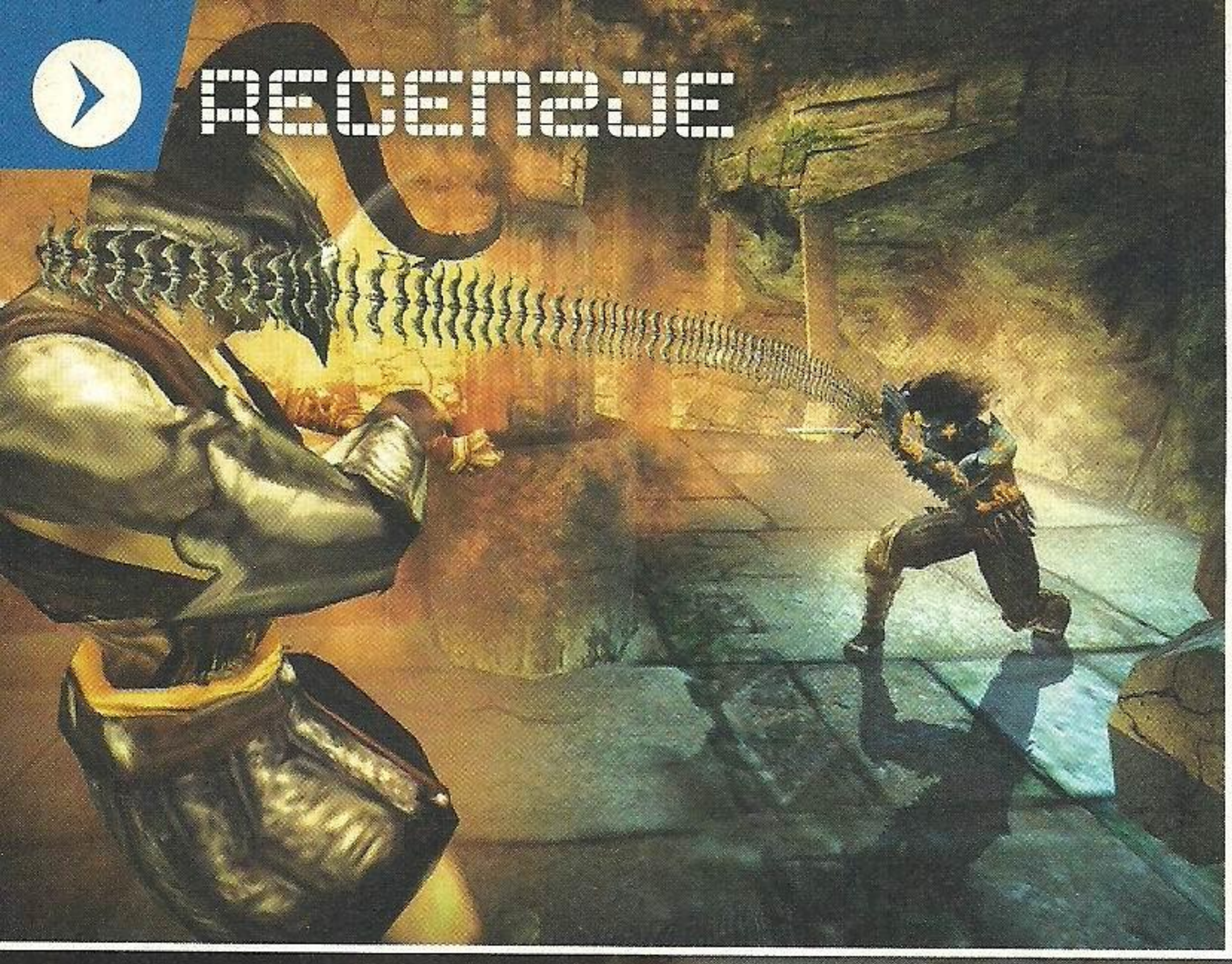
MUSISZ TO ZOBACZYĆ! NA

www.gry.wp.pl

SPONSORZY TESTU:

ULTIMA Świat Elektroniczne Rozrywki

norbit Konsole · gry · akcesoria www.norbit.pl



# PRINCE OF PERSIA THE TWO THRONES

## CZAS TO PIENIĄDZ. EWENTUALNIE PIASEK

Wszystko zależy od punktu widzenia. O ile sam Książę Persji strumień czasu nieodparcie wiąże właśnie z piaskiem, to już Ubisoft skłania się bardziej ku znanej maksymie dotyczącej pieniędzy. Nic dziwnego, skoro reaktywowana przez nich seria staroszkolnych przygód młodego monarchy stała się jedną z najgorętszych licencji w rękach francuskiej firmy.

### →| ARABSKIE NOCE

Po dramatycznych wydarzeniach, które miały miejsce w Warrior Within, Książę oraz Kaileena wracają do rodzinnego Babilonu naszego bohatera, gdzie oboje pragną wreszcie odpocząć po trudach ostatniej przygody. Fatum jednak nie sprzyja młodej parze – w legendarnym mieście czeka na nich wyłącznie wojna, śmierć i pożoga. Jak się szybko okazuje, za całym zamieszaniem stoi nasz stary znajomy z Sands of Time, czyli pan Wezyr. Jak to się stało, że ów demoniczny satrapa wciąż stąpa po tej ziemi, chociaż już raz zebrał od nas porządne lanie, okaże się już po kilku pierwszych scenach, a uwolnione przez niego zło będzie doskonałym pretekstem do tysięcy cyrkowych akrobacji, setek zaciętych pojedynków i dziesiątek fantastycznych scenek przerywnikowych odsłaniających coraz to nowe zawiłości scenariusza.

A ten, trzeba Wam wiedzieć, prezentuje się naprawdę okazale i bez kompleksów może rywalizować z niezwykle wzruszającą historią Sands of Time. Celowo nie zdradzam Wam tego, co stanie się z Kaileeną, jak przebiegnie powtórne spotkanie Księcia z Farah oraz jaką niespodziankę przygotował dla niego Wezyr, bo naprawdę nie mam serca odbierać Wam przyjemności, jaką sam czerpałem z poznawania historii przygotowanej przez Ubisoft.

### →| WŁADZA ABSOLUTNA

Jednym z elementów, które przyczyniły się do sukcesu serii, jest niewątpliwie narracja. Obok świetnej grafiki, czarującej muzyki i ogromnej grywalności, najbardziej cenię sobie właśnie wartką i zgrabną fabułę, a na tym polu Prince of Persia zawsze się wyróżniał. Nie inaczej jest tym razem – w rolę narratorki wciela się tutaj Kaileena, która swym aksamitnym głosem snuje opowieść o Księciu czuwając jednocześnie nad każdym jego krokiem. I powiem Wam jedno – Kaileena jest fantastyczna. Nie dość, że swoimi komentarzami do zaistniałych sytuacji pozwala nam zrozumieć motywy kierujące Księciem lepiej niż on sam jest w stanie je pojąć. Na dodatek robi to w tak subtelny i intrygujący sposób, że nie sposób nie zakochać się w jej uroczym głosie będącym idealnym dopełnieniem przepięknych filmików renderowanych oraz scenek zrobionych na silniku gry, którymi autorzy bardzo hojnie obdarowali przygody perskiego Księcia. W tej kwestii The Two Thrones zawładnęło mną absolutnie!

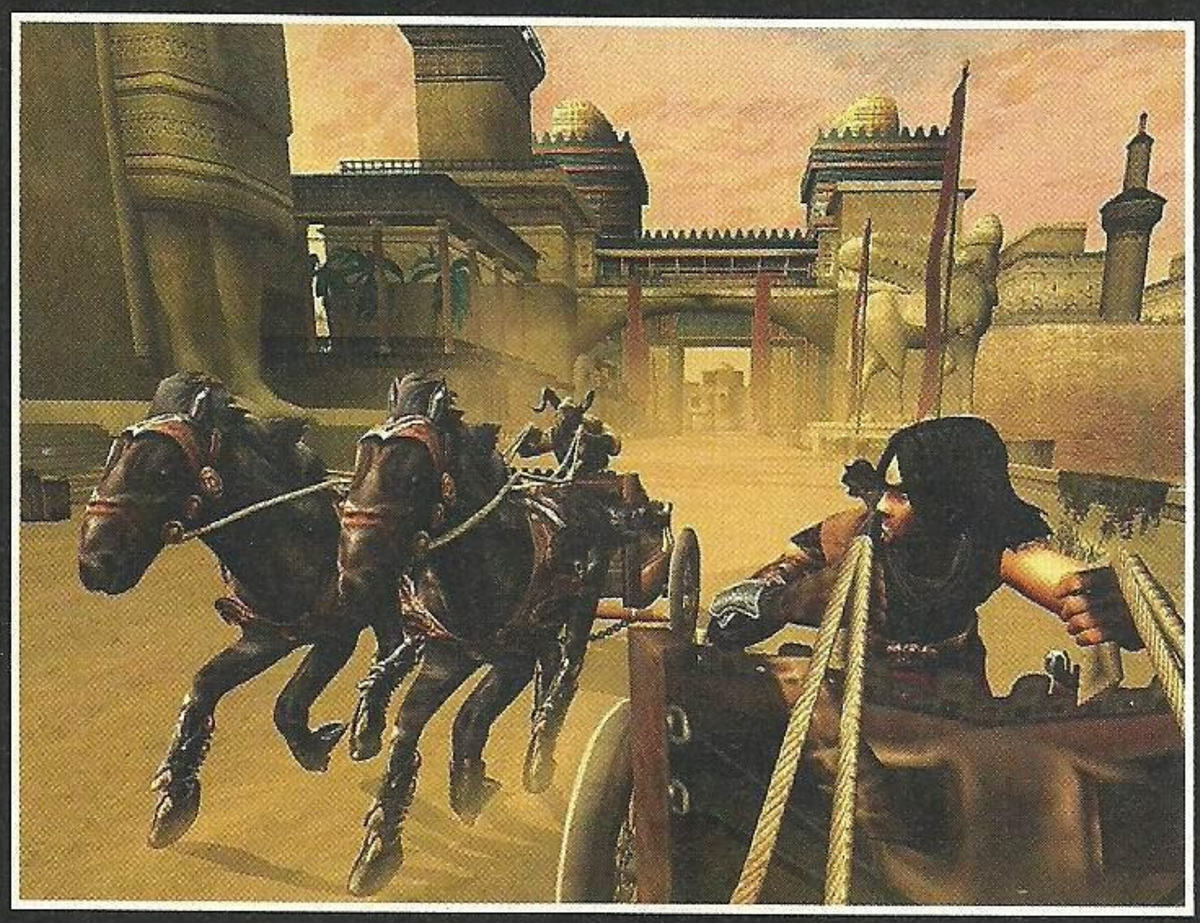
Oprócz tradycyjnego skakania po platformach i rzezania przeciwników, Ubisoft przygotował też inne atrakcje. Co powiecie na wyścigi rydwanów, albo ujeżdżanie olbrzyma?

Klimat tej gry jest ulotny niczym pustynny wiatr. Ulotny, bo naprawdę trudno go opisać słowami. Zrozumienie przychodzi dopiero w trakcie samej gry… Kiedy stoicie na szczycie wysokiego minaretu podziwiając panoramę Babilonu trawionego płomieniami zła; kiedy przemykacie spowitymi półmrokiem korytarzami; gdy odsłaniacie jedwabne kotary wchodząc do bogato zdobionej komnaty królewskiej albo biegniecie po ścianie kilkadziesiąt metrów nad bogatymi ogrodami Babilonu zerkając mimowolnie ku majestatycznej wieży Babel dumnie wznoszącej się w niebo. To, co widzą w tej grze Wasze oczy – jest piękne, co słyszą uszy – onieśmielające, co tworzy Wasza wyobraźnia – nieopisane. Ech, powiem krótko, jeśli nie poruszy Was orientalna estetyka Prince of Persia oraz istny huragan arabskiego klimatu, to chyba musicie być pozbawieni uczuć wyższych. Jak dla mnie – mistrzostwo świata!

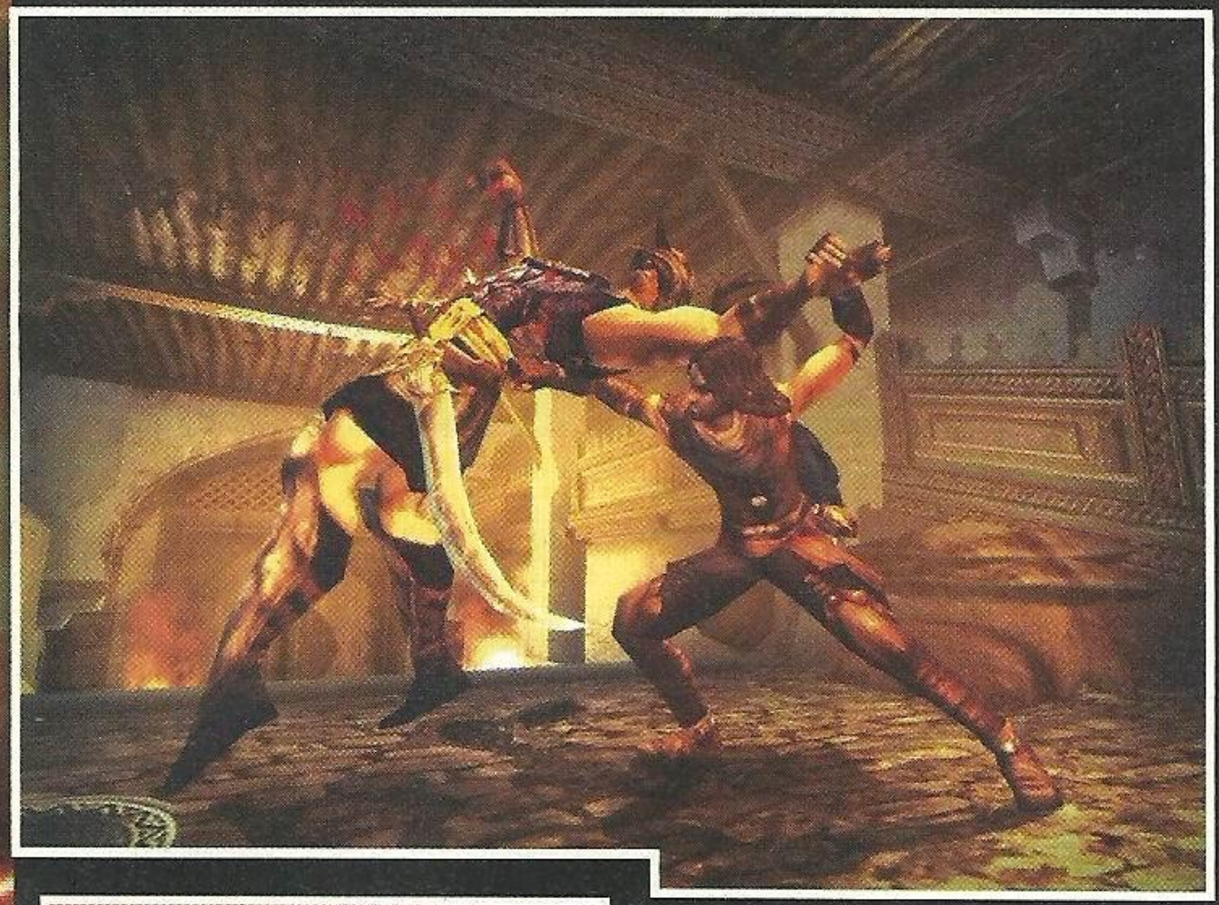
### →| DWA TRONY

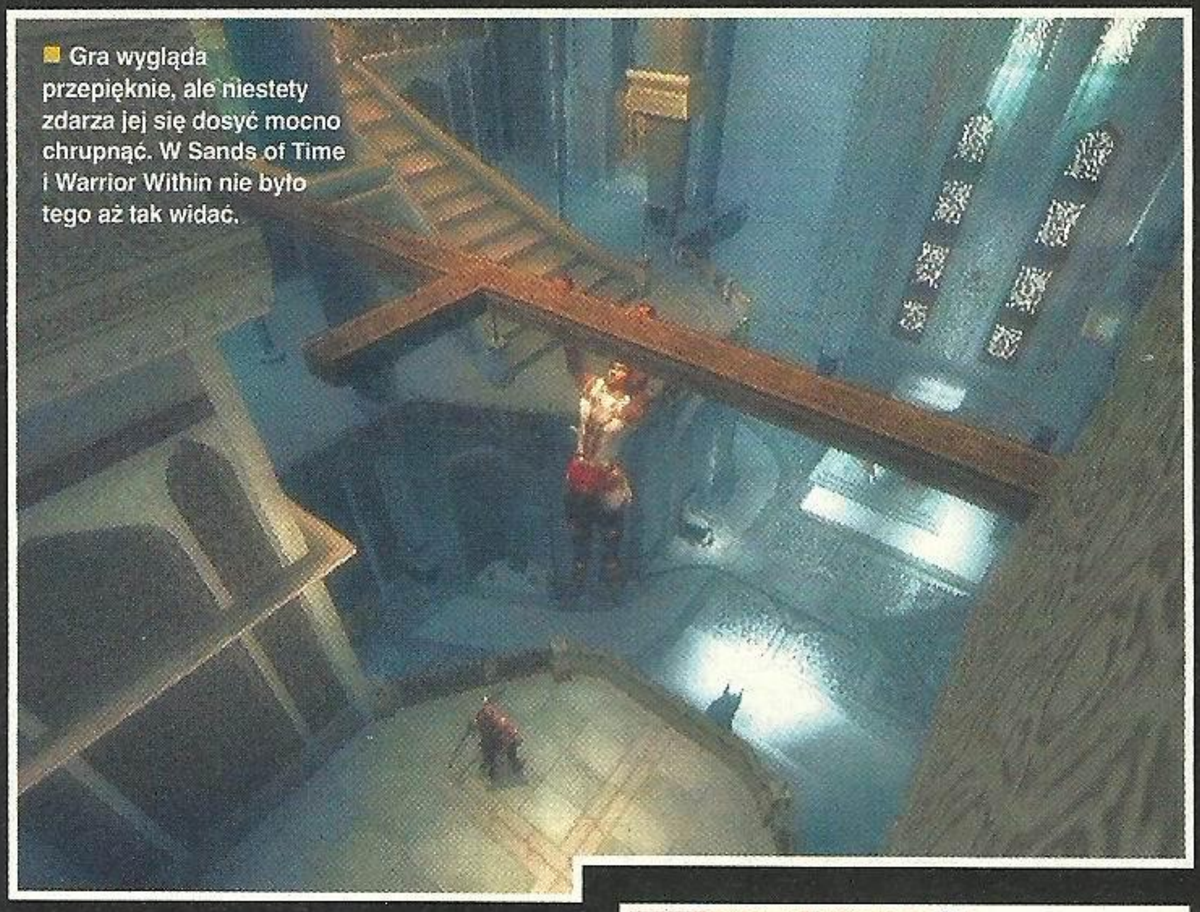
Dwa Trony – dwóch Książąt. Symbolikę tytułu zrozumiecie pewnie dopiero po ukończeniu gry, ale o mrocznym koledze naszego perskiego bohatera dowiecie się już teraz. No więc tak – jeśli chodzi o rozgrywkę, to wprowadzenie mrocznego alter ego Księcia nie jest żadnym przełomem. Ale może po kolei. Dark Prince, bo tak oficjalnie nazywa się brat bliźniak Księcia, to po prostu ucieleśnienie wszystkich złych cech babilońskiego następcy tronu, które pragną przejąć kontrole nad Księciem. Nie możemy jednak dowolnie przybierać mrocznej formy, a całe zło z mrocznych zakamarków duszy Księcia wychodzi tylko wówczas, kiedy przewiduje to scenariusz. Podobnie ma się sprawa z powrotem do normalnej postaci, co zazwyczaj dzieje się w okolicach jakiegoś zbiornika wodnego. Tak się bowiem składa, że to właśnie woda działa na Księcia i jego duszę „oczyszczająco".

Sam Mroczny ekwiwalent Księcia z wyglądu przypomina nieco Raziela, a z zachowania… też Raziela, hehe. W grze przekłada się to na niezwykłą skuteczność we wszelkich starciach, nieporównywalnie większą siłę oraz nieludzką brutalność. Oprócz standardowego sztyletu Dark operuje także fachowym łańcuchem zakończonym paskudnym ostrzem, który wykorzystuje nie tylko do rozczłonkowywania przeciwników, ale także do zwiększenia swej mobilności.

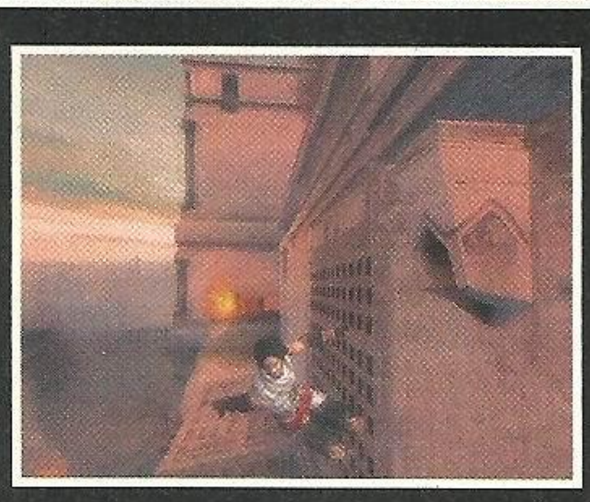


- **Dobre:** Cudowna muzyka, olśniewająca grafika, fabuła, walki, dynamika... wszystko!
- **Złe:** Kilkanaście godzin gry to solidna porcja zabawy, ale i tak chciałoby się jeszcze więcej!
- **Brzydkie:** Zwolnienia animacji i pachołkowie Wezyra.



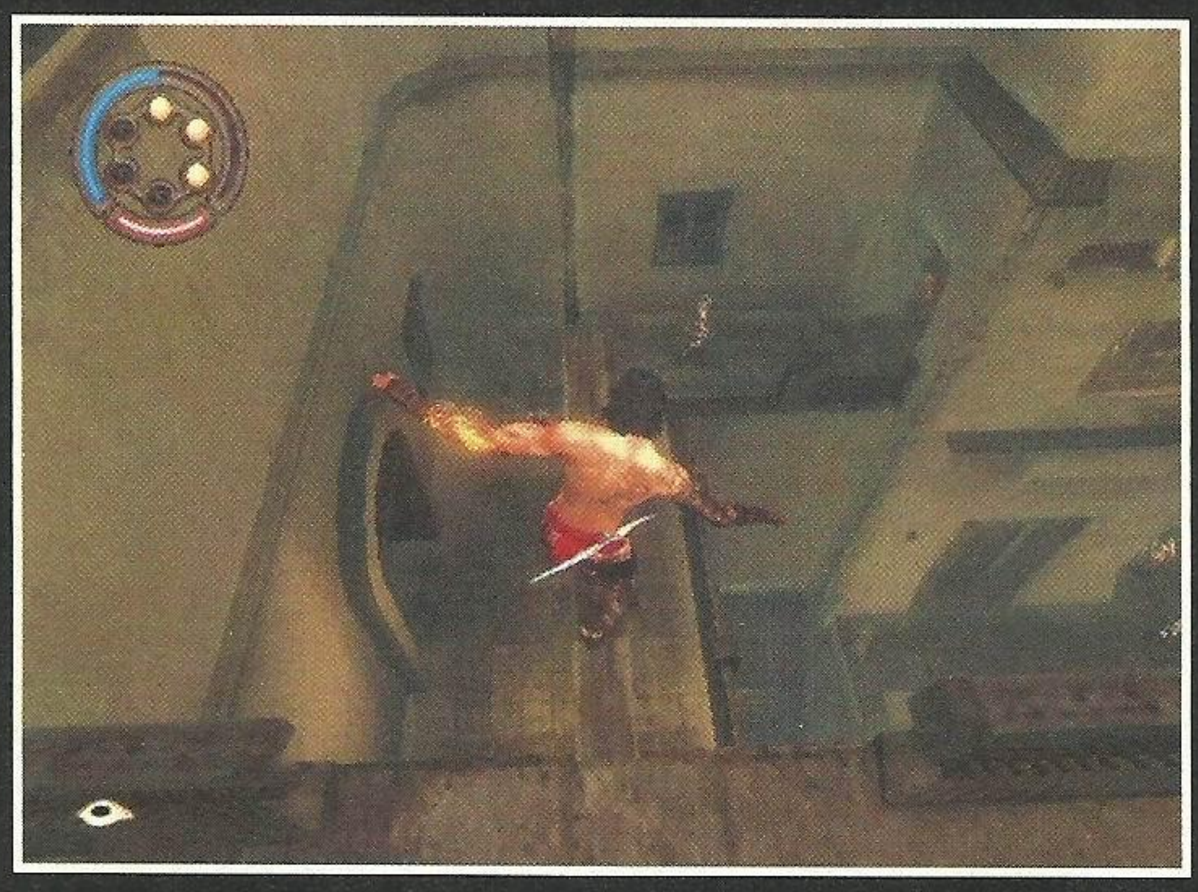


Gra wygląda przepięknie, ale niestety zdarza jej się dosyć mocno chrupnąć. W Sands of Time i Warrior Within nie było tego aż tak widać.



W praktyce wygląda to tak, że o ile normalny Książę może przebiec po ścianie tylko kilka metrów, tak Dark Prince po przebiegnięciu tego samego dystansu może zahaczyć łańcuchem o świecznik, przebiec w ten sposób dodatkowe kilka metrów, tym razem zaczepić o wystający drążek, ponownie wylądować na ścianie i raz jeszcze popisać się efektownym, naściennym sprintem. Fajna sprawa, ale w sumie jakichś kolosalnych różnic w stosunku do umiejętności Księcia nie ma. Inna rzecz, że Dark cały czas czerpie swą siłę z Piasków Czasu i pozbawiony tego cennego paliwa nieustannie traci energię. Zabawa Mrocznym wymaga więc od gracza znacznie szybszego myślenia i błyskawicznych reakcji, bo jeśli nie zdołamy na czas dobiec do określonego punktu, nasz antybohater po prostu padnie i nawet możliwość cofania czasu nic tu nie pomoże.

Oprócz samej rzezi Dark Prince wprowadza do gry niesamowitą atmosferę. W jaki sposób? Otóż tak naprawdę Dark jest z nami cały czas! Przecież to nic innego, jak mroczna strona osobowości szlachetnego skądinąd Księcia, której nie można ot tak sobie odstawić do kąta. Trzeba się z nią borykać każdego dnia i wiecznie prowadzić moralną walkę, której zwycięzcą może okazać się tylko



dobro, albo tylko zło. I tak to właśnie wygląda w The Two Thrones. Nawet kiedy gramy jako normalny Książę, Dark siedzi nam gdzieś głęboko w sercu prowadząc z przyszłym monarchą zacięty dialog.

I znowu, nie dość, że sam głos Mrocznego został perfekcyjnie dobrany, to sama treść rozmów, a raczej sporów pomiędzy tą dwójką, jest najzwyczajniej w świecie genialna. Dark Prince często pomaga Księciu służąc mu radą, jednak w każdym jego słowie da się wyczuć zło, nienawiść, żądzę zemsty i... Jakiś głębszy, złowieszczy zamysł. Rezultat jest taki, że gracz zaczyna odczuwać do tej postaci autentyczną niechęć i nawet kiedy na mojej twarzy gościł okrutny uśmiech towarzyszący brutalnym mordom dokonywanym przez Mrocznego, to z wielką ulgą wracałem do normalnego, ludzkiego Księcia. Nie odmówię jednak Mrocznemu fenomenalnego poczucia humoru, dzięki któremu dosyć szybko ochrzciłem go „perskim Daxterem". Momentami szyderstwa oraz wieczne przedrzeźnianie Księcia przywodziły mi na myśl właśnie złośliwą surykatkę Jaka.

Cała resztą gry została praktycznie niezmieniona. Zarówno normalny Książę, jak i jego mroczny odpowiednik biegają po ścianach Babilonu i okolic, skaczą z drążka na drążek, wspinają się po kolumnach czy palmach i tak dalej. Do tego fajnie prezentują się patenty ze specjalnymi „wyskoczniami" pozwalającymi sadzić ogromne susy pomiędzy dachami lub ścianami oraz zagłębienia w murach, gdzie Książę może wbić sztylet i zawisnąć swobodnie przygotowując się do następnych akrobacji. Kiedy opanujecie już mechanikę zabawy na pewno nauczycie się pokonywać całe etapy w jednym, niezwykle długim i bardzo efektownym biegu obfitującym w niebezpieczne fikołki, precyzyjne salta, czy też długaśne skoki. Oczywiście nie raz i nie dwa na Waszej drodze staną zastępy piaskowych potworów, ale dzięki pokaźnemu repertuarowi ciosów Książę powinien sobie z nimi bez problemu poradzić. Bo chociaż przeciwnicy wcale nie są głupi, to jednak dosyć szybko można wypracować na nich

pewien system i w ten sposób ułatwić sobie życie. Pomocne tutaj okażą się także moce Piasków Czasu, które w miarę przechodzenia gry posiądzie Książę. Cofanie czy zwalnianie czasu to standard znany już chyba wszystkim, ale na przykład wywoływanie potężnej, piaskowej eksplozji powalającej przeciwników wokół, to ciekawa nowinka.

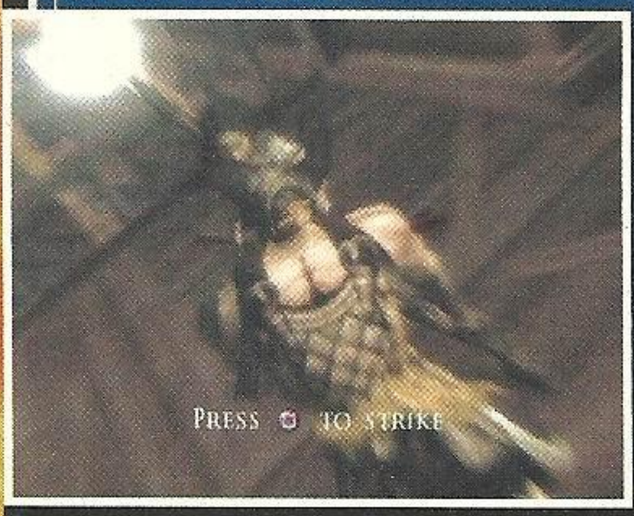
Natomiast w konfrontacjach z bossami widać ogromną inspirację God of War. Teraz zamiast bezmyślnie tłuc przerośniętego wroga należy zazwyczaj najpierw znaleźć drogę do jego czułych punktów, a później, niczym właśnie w GoW, wciskać „kwadrat" w odpowiednim momencie, aby zadać największe obrażenia. Wyszło to grze na dobre, gdyż dzięki efektownym ujęciom kamery oraz masakrującej gałki oczne animacji, takie sceny zapierają dech w piersi!

### →| OD KSIĘCIA DO KRÓLA

Z ulgą mogę stwierdzić, że seria PoP poszła we właściwym kierunku i nawet pomimo nieco słabszej (moim zdaniem!) drugiej części, w końcu wszystko jest takie, jakie być powinno. Świetny klimat, nietuzinkowa fabuła, znakomicie poprowadzona akcja i bajeczna oprawa to elementy, które same wpychają w ręce Księcia berło, a na głowę kładą mu złotą koronę. Nasz Książę dojrzał, a teraz, ze swym mrocznym odpowiednikiem, rządzi nie tylko Babilonem, ale i całym światem elektronicznej rozrywki. I chociaż zdarzą mu się czasami trudniejsze momenty, kiedy to konsola przytnie animację wczytując rozległe plansze, czy też spadniemy z półki skalnej przez nienajlepsze ujęcie kamery, to i tak jest to cena, którą za tak piękną i ciekawą przygodę po prostu warto zapłacić. Tym bardziej, że w pakiecie dostajemy TAKIE zwieńczenie wspaniałej trylogii!

**Qoora** ■ ■

### SPEED KILLS!




Szybkie zabójstwa to nowy sposób załatwiania wrogów – gdy w odpowiedni sposób zajdziemy przeciwnika ekran pokrywa się eleganckim blurem, co jest znakiem do ataku. W takim momencie wystarczy tylko wcisnąć „trójkąt", a zacznie się fachowa animacja, w trakcie której trzeba wciskać „kwadrat", w chwilach gdy sztylet się zaświeci. Poderżniecie gardła czy przecięcie na pół to jedne z łagodniejszych zagrywek bohatera podczas Speed Kill. Najfajniejsze jednak jest to, że przy odpowiednim wyczuciu i rozplanowaniu ataków, można jednym ciągiem załatwić wszystkich wrogów na poziomie!

**PS2 | Xbox | GCN | PC** — Umarł Książe, niech żyje Król!

- **Wydawca:** Ubisoft
- **Producent:** Ubisoft Montr.
- **Liczba graczy:** 1

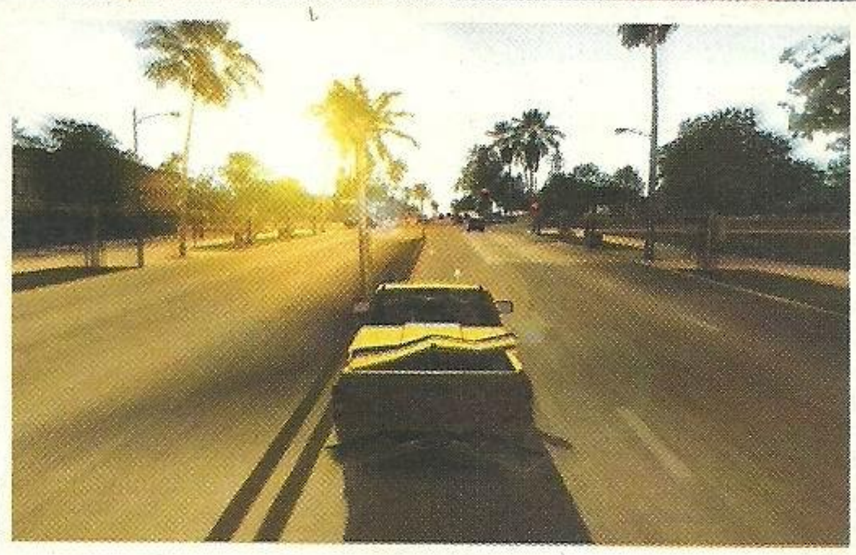
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

http://www.princeofpersiagame.com/

**9.5**

- **Dobre:** Kalifornijskie słońce. W „realu".
- **Złe:** Długo by wymieniać.
- **Brzydkie:** Przerywniki „wypadkowe". Słabe są na maksa.

# L.A. RUSH



## GODZINY SZCZYTU W LOS ANGELES

Szczytu wtórności i nudności. Tak, tych nudności, na które pomaga aviomarin – grając w **LA Rush** można spodziewać się choroby lokomocyjnej. Ale hej! Ja rozumiem Midway, też chcieli mieć coś z boomu na Undergroundy, Midnight Cluby, Burnouty, czy nawet Juiced. No i się udało – zrobili taki miks wyżej wymienionych tytułów, że normalnie ze świecą by szukać nie zerżniętych motywów. Chociaż... A tak, nie udało im się skopiować modelu jazdy z żadnej z tych gier. Efekt? Do przewidzenia – jest słabo. No dobra, zajmijmy się poszczególnymi elementami tej nieudanej zabawki.

### →I WEST COAST CUSTOMS

Znacie ich z Pimp my ride. Powiem tak, bez nich ta gra osiągnęłaby mniej niż to, co widzicie w tabelce. Ale nawet z nimi nie jest dobrze. Pierwszym poważnym zgrzytem jest kariera oraz osoba, w którą, na nasze nieszczęście, przyszło nam się wcielić. Naszym LA Rushowym alter ego jest niejako Trikz. Poznajemy go w momencie, gdy jest u szczytu sławy – ma wielki dom, w zasadzie pałac, w garażu mnóstwo odpicowanych furek, a czas umilają mu śliczne lasencje z gatunku materialistek. Póki co jest wszystko co potrzebne we współczesnym racerze – bling bling, gangsta, są laski. Ale już na początku zraziłem się do naszego koleżki – z twarzy jakiś taki niewyglądny jest i prawdę mówiąc ani trochę nie obeszły mnie jego dalsze losy.

Fajnie, że jest sporo rzeczy, które można rozwalić... Tylko nigdy nie wiadomo, które się do tego nadają.

A było to tak – na przyjęciu pojawił się prawdziwy pimp – w fioletowym garniaku i fachowo przekrzywionym kapeluszu na głowie. No i ten alfonsiak, którego imienia nie pomnę, chce zająć miejsce naszego bohatera, a dodatkowo zdisrespektowany tym, że Trikz przystawia się do jego maniurki, postanawia wywrzeć zemstę. Wykorzystuje w tym celu urlop naszego podopiecznego i puszcza go w skarpetkach... No, prawie – zostawia mu dom i jego pierwszą furę – Nissana 300 ZX, mocno już przechodzonego. Naszym zadaniem jest oczywiście odzyskanie całego zagrabionego mienia, wycyckanie pimpusia i zbajerowanie jego laski. Prosta sprawa – trzeba wcisnąć gaz do dechy i ruszyć w miasto. Tak zaczyna się droga od milionera do pucybuta. I z powrotem.

Los Angeles jest oczywiście otwartym miastem, nie tak wprawdzie wielkim, jak w rzeczywistości, ale znajdziemy tu i Hollywood i Mudholand i inne znane z wielkiego i małego ekranu dzielnice. Zaczynamy się więc wozić po mieście w poszukiwaniu wyścigów, na których moglibyśmy zarobić oraz innych miejscówek, które z czasem pojawiają się na mapie. A to miejsce ukrycia jednej z naszych skradzionych fur, a to możliwość odpalenia jakiegoś stuna (przedziwny jest filtr pojawiający się podczas kaskaderskich wyczynów) oraz inne potrzebne miejsca (West Coast Customs, gdzie odbajerują nam brykę oczywiście). No to jedziemy – pierwsze, co rzuciło mi się w oczy, to mnóstwo niebieskich kropek, czyli radiowozów, na mapie miasta. Zawsze przynajmniej kilka jest gdzieś w okolicy. Mając świeżo w pamięci niesamowite pościgi z NFS: Most Wanted natychmiast postanowiłem ich sprowokować. Udało się to, choć połowicznie. Stuknięta radiolka zamrugała światełkami, gliniarz rzucił kilka lamerskich tekstów w stylu „zatrzymaj się, albo pożałujesz" i... zgłodniał chyba i skoczył na kebaba (albo raczej burrito), bo na pewno za mną nie pojechał. Nie powiem, żebym był rozczarowany. Jeszcze nie – póki co zdziwiłem się tylko. Postanowiłem ich jeszcze trochę podrażnić, z podobnym skutkiem niestety – gliniarze są w **LA Rush** tylko dla ozdoby. A wyścigi dla żartu...

Wiadomo, że taka gra musi stać wyścigami – prędkością, emocjami, rywalizacją. A także, a raczej – przede wszystkim – sterowaniem i fizyką. Obie te rzeczy zawodzą, sterowanie jest wprawdzie arcade'owe, ale nieco niedokładne, a fizyka to już w ogóle jest z kosmosu – sportowe fury bujają się na boki przy pokonywaniu zakrętów, jak autobusy komunikacji miejskiej. Ale najgorsza z tego wszystkiego jest próba skopiowania efektownych wypadków, jak z Burnouta – wiecie, zderzacie się z czymś, kamera pokazuje szerszy plan, w powietrzu unoszą się kawałki karoserii, rozbite szkło sypie się na asfalt... W założeniach miało to chyba być efektowne i stanowić fajny przerywnik od jazdy. Ale coś nie wyszło – raz, że wygląda to, może nie biednie, ale na pewno nie efektownie, a dwa – jest strasznie upierdliwe, bo nie daje się skipować – kilka sekund przerywnika i wracamy na trasę w tym samym miejscu i w cudem odrestaurowanej furze, błyszczącej jakby właśnie wyjechała z salonu.

### →I PRZECIĘTNE MIASTO...

Prawdę mówiąc **LA Rush** wygląda jakby spokojnie mogło ukazać się kilka lat temu na Dreamcaście – kolory są ciepłe, pastelowe i przywodzą na myśl klasyczne racery z automatów. Ale modele pojazdów nie powalają na kolana, obiekty też nieco za bardzo, jak na obecne czasy, tchną sztucznością, a tekstury są dość przeciętnej jakości. Graficy naprawdę nienajlepiej się spisali. Podobnie jak ludzie dobierający kawałki do soundtracka – wrzucenie jakiegokolwiek hip-hopu jeszcze sprawy nie załatwia. Reszta udźwiękowienia trzyma ten sam poziom przeciętności. Jedynym plusem jest rozmiar... to naprawdę duża metropolia, ale z drugiej strony – rozmiar nie zawsze ma znaczenie. A przynajmniej nie w tym wypadku – jeżdżenie przez pół miasta w poszukiwaniu wyścigu jest średnio fajne.

Czy warto wyruszyć na ulicę wirtualnego Los Angeles? „Myślę, że nie sądzę" – NFS: Most Wanted zaoferuje Wam o wiele więcej emocji. **Marcellus** ■■

### SAN FRANCISCO!

Wiecie co? Odkurzcie, kupcie za pół darmo lub pożycie od kogoś Nintendo 64 z grami z serii San Francisco Rush – zobaczycie, że nie zawsze mocniejsza konsola i w porywach osiem lat różnicy sprawiają, że coś jest lepsze. Naprawdę, aż przykro patrzeć, jak przeciętna gra, wyciera sobie, za przeproszeniem, gębę tak dobrymi grami wyłącznie na potrzeby marketingu. Co i tak raczej jej nie uratuje, bo kto w ogóle jeszcze pamięta stare Rushe?

**PS2 | Xbox | PC**

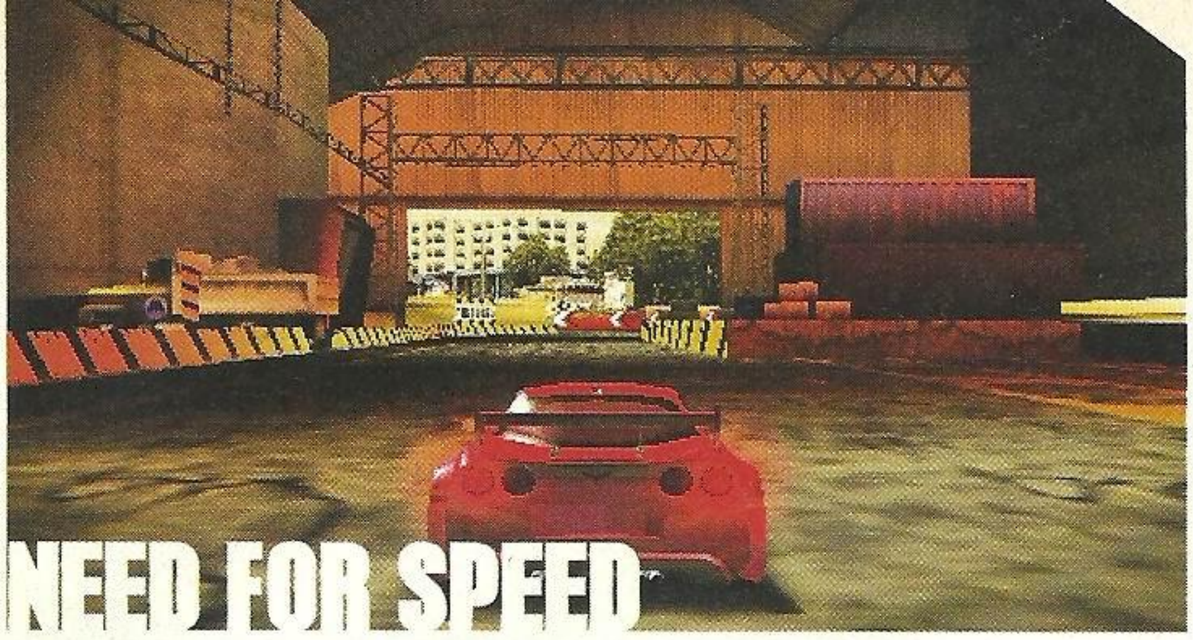
Los Angeles zamknięte dla ruchu.

- **Wydawca:** Midway
- **Producent:** Midway Games
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

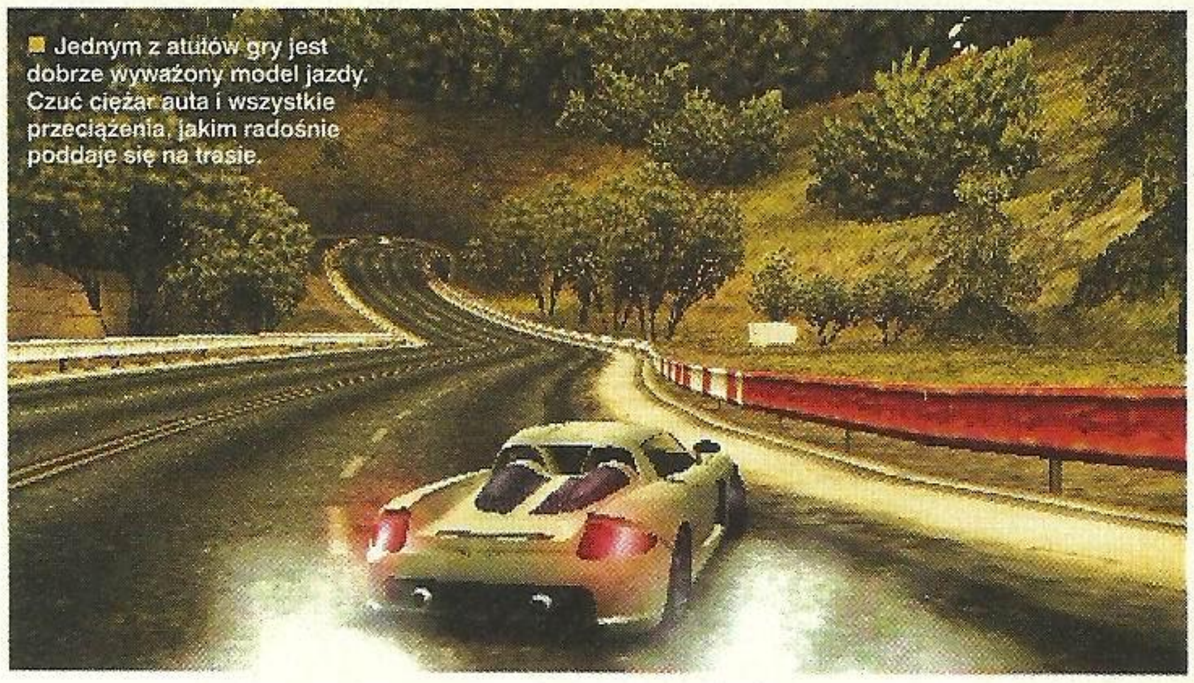
http://larushgame.com/

**5.4**



# NEED FOR SPEED MOST WANTED 5-1-0

## PODEJRZANY SIĘ SKURCZYŁ, ALE NADAL NAWIEWA!



Jednym z atutów gry jest dobrze wyważony model jazdy. Czuć ciężar auta i wszystkie przeciążenia, jakim radośnie poddaje się na trasie.

Chciałbym zobaczyć minę wirtualnego kierowcy, kiedy dowiedział się, że Most Wanted na PlayStation Portable pozbawione będzie fabuły i filmów. Niestety, wraz z filmami zniknął z gry ten fajny, komiksowy klimat, który towarzyszy Most Wanted na konsolach stacjonarnych. Mniejsza nawet z tym, że urocza Josie Maran przeszła na emeryturę i na PSP nie pojawia się praktycznie wcale. Zabrakło mi tu scen, w których bossowie nabijają się ze mnie lub szydzą z fury i tym samym prowokują mnie, jako gracza, do dalszej zabawy. Strasznie ciężko jest też poczuć nienawiść do Razora za to, że okradł mnie z BMW M3...

Fakt, nadal na pokonanie czeka piętnastu największych cwaniaków w mieście, a do wygrania są dziesiątki innych wyścigów, ale o tym dowie się już z mikroskopijnych napisów w menu. Tym samym przenośne Most Wanted zmieniło się w „jeszcze jeden" wyścig na konsolkę Sony. Na szczęście – jeden z tych lepszych.

### →I ŻEGNAJ FREE-ROAMING!

Nie ma szans, aby w przerwach między wyścigami powłóczyć się po mieście, by podrażnić policjantów – dopisek „5-1-0" może oznaczać wiele, ale przypadku Most Wanted jest to po prostu chirurgicznie wycięty free-roaming i obowiązek wyjeżdżenia 140 wyścigów pod rząd. Dodajmy, że będą to wyścigi długie, bardzo przyjemne i podobne w swych założeniach do „dużych" odpowiedników. Identycznie, jak na PS2, czy Xboksie – nie ma również możliwości, aby podczas gonitwy nie podpaść lokalnej policji. Panowie w mundurach tylko czekają, aż przekręcimy i licznik na radarze, po czym aktywnie włączają się do pościgu. Niestety, zajeżdżanie drogi i spychanie mojego pojazdu nie wychodzi im najlepiej, bo ich inteligencja nie sięga wyżyn. Co sprawia, że poziom trudności całej gry nie jest zbyt wysoki. Zirytowało mnie jednak to, że policjanci gonili tylko i wyłącznie moje auto. Nieważne, że w wyścigu oprócz mnie brało udział trzech innych koleżków. Ważne, że to ja byłem ten zły i to mnie należało wyłączyć z ruchu. Na szczęście tak długo, jak istnieje szansa zepchnięcia policyjnego wozu pod ciężarówkę lub skonfrontowania go ze ścianą – wszystkie oszustwa konsoli można sobie spokojnie odbić. W wymijaniu gliniarzy i ostrym ścinaniu zakrętów pomaga Speedbreaker, nowy patent na spowolnienie czasu i spokojne prowadzenie auta między przeszkodami.

Gdyby nie to wstrętne uczucie, że 5-1-0 jest okrojoną wersją Most Wanted z konsol stacjonarnych (w które nie każdy musiał przecież grać) – nowego przenośnego Need for Speeda zaliczyłbym do lepszych wyścigów na PSP. Graficznie odstaje od Ridge Racera, fakt, ale przebija go licencjami znanych producentów aut, możliwością tuningowania fur oraz trybami zabawy. A przecież nic tak nie poprawia samopoczucia, jak zamontowanie nowego spoilera na dachu po wygraniu długiego turnieju!

**Matt** ■ ■

PSP — Dobry, ale nie „najbardziej poszukiwany" wyścig na PSP.

- **Wydawca:** Electronic Arts
- **Producent:** Electronic Arts
- **Liczba graczy:** 1 (4)

GRAFIKA ■■■■■■■■■□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□□□
MIÓD ■■■■■■■■□□□□

http://www.eagames.com/official/nfs/mostwanted/us/home.jsp

**7.5**

# THE LORD OF THE RINGS TACTICS

Nawet siwobrody Gandalf nie był w stanie przewidzieć, ile razy rozpocznie się i zakończy jego wyprawa z Drużyną Pierścienia. Odkąd Electronic Arts zgarnęło prawa do filmów, książek i opowiadań Tolkiena, Frodo wielokrotnie jeszcze pełznąć będzie przez góry, pustynie i inne bagna, żeby cisnąć ten przeklęty pierścień na dno Szczeliny Zagłady. Kolejnym pomysłem na ponowne opowiedzenie trylogii jest Lord of the Rings Tactics, turowa strategia napędzana fabułą, którą znacie na wylot z książek i filmów. Znacie, prawda? W każdym razie lepiej, żebyście znali, bo pocięte filmy i wyrwane z kontekstu dialogi, pełniące w grze rolę fabuły, absolutnie niczego nie rozjaśniają. Przyznam, że niepokoi mnie trochę trend cięcia filmów i wpychania ich na siłę do gier. Wierzę, że można zrobić to lepiej, a nie tak chaotycznie,

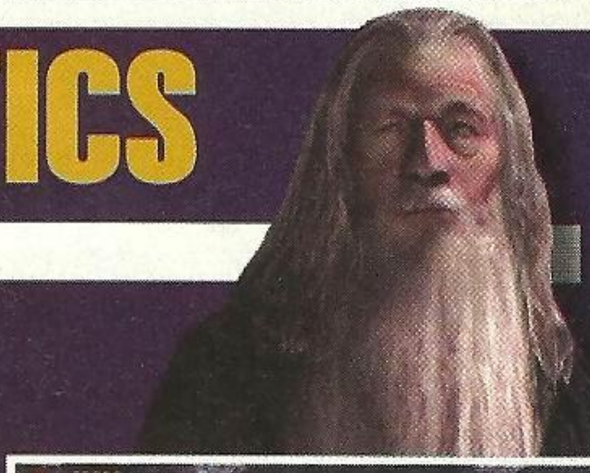
## CAŁE ŚRÓDZIEMIE MAM W KIESZENI

jak w Path of Neo, czy właśnie w Tactics. Więcej wyobraźni, panowie twórcy!

### →I BARDZO NIEDOBRY SAURON

Natychmiast po rozpoczęciu gry wypada określić się pomiędzy dobrą i szlachetną Drużyną Pierścienia, a złą i plugawą Armią Mordoru. Wybór stron zależeć będzie wyłącznie od tego, czy po raz setny pragniecie donieść Pierścień na miejsce, czy też wolicie upomnieć się o niego jako wojsko Saurona. Mimo, iż obie drużyny mają zupełnie odmienne scenariusze (jeden z nich kończy się zniszczeniem Pierścienia, a drugi uciętym łbem Froda), granie nimi odbywa się na identycznych zasadach. Niezależnie od tego, na którą z ekip postawicie, czekają Was dwadzieścia cztery, momentami naprawdę trudne i długie misje. I choć wszystkie zaczynają się od wpuszczenia jednostek obu drużyn na jedno pole, nie każda batalia musi kończyć się totalną masakrą. Zanim przetniecie pierwszego wroga na pół, koniecznie sprawdźcie, czego wymaga w danej bitwie scenariusz. Może się okazać, że wystarczy zabić tylko jednego, wskazanego przez grę przeciwnika lub przedostać się w określone miejsce planszy, aby zadanie zakończyło się sukcesem.

Bitwy w LOTR Tactics dzielą się na tury ruchu i ataku. Oznacza to mniej więcej tyle, że podczas jednej fazy rozstawiacie ludziki po planszy i zajmujecie dogodne pozycje tylko po to, aby podczas drugiej fazy przejść do ofensywy. Walki są długie i bardzo taktyczne, a obijani przeciwnicy robią wszystko, żeby przeznaczyć swoje punkty ruchu na ucieczkę. Każde starcie kończy się podniesieniem statystyk postaci, wręczeniem im lepszych broni i możliwością odwiedzenia sklepu, który proponuje nowe akcesoria, czary



i zioła do leczenia współtowarzyszy. Pod tym względem, wszystko jest w porządku, choć nie ukrywam, że na poziomie trudności Medium powtarzałem niektóre walki nawet po pięć razy. Cóż, najwidoczniej lata już nie te... Warto się jednak starać, bo oprócz głównego scenariusza, Tactics oferuje masę misji pobocznych i całą stertę bonusów w zamian za ich ukończenie.

Same bitwy, mimo iż ciekawe, nie prezentują niestety poziomu, jakiego bym od PSP oczekiwał. Mała liczba klatek animacji powoduje, że postacie sprawiają wrażenie much taplających się w smole. Jeśli jednak przymkniecie oko na oprawę, to strategiczno-taktycznej sieczki starczy Wam nawet na 20 godzin. Jeśli nie więcej. **Matt** ■ ■

Na shotach wygląda to zacnie; w akcji wypada już nieco gorzej.

PSP — Władcą Kieszeni raczej nie będzie

- **Wydawca:** Electronic Arts
- **Producent:** Amaze
- **Liczba graczy:** 1 (4)

GRAFIKA ■■■■■■■□□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■□□□□□
MIÓD ■■■■■■■□□□□□

http://www.eagames.com

**6.9**

## SAMOTNIK Z PROVIDENCE

Howard Phillips Lovecraft, znany też jako Samotnik z Providence stworzył (lub współtworzył) ponad 65 opowiadań, napisał dziesiątki artykułów i esejów, setki poematów i – uwaga – ponad 100 000 listów. Wszystkie opowiadania powiązane były światem, który nawiedzają potężne istoty kosmiczne zakładając na Ziemi kulty, lub po prostu panosząc się i siejąc spustoszenie. Za życia Lovecraft nie osiągnął sukcesu. Był drukowany w magazynach brukowych, ale z drugiej strony pomógł się ukształtować (także dzięki gorliwej korespondencji) takim autorom jak Robert Bloch (późniejszy autor „Psychozy"), czy Robert E. Howard (twórca cyklu o Conanie Barbarzyńcy).

Sam Lovecraft natomiast ze względu na chroniczne problemy natury nerwowej nie chodził w młodości regularnie do szkoły. Miał skłonności do hipochondrii, alergię na zimno, pozował na starszego niż był, a morskie jedzenie budziło jego obrzydzenie. Mimo to namiętnie pożerał książki i już w wieku lat sześciu spisał jeden ze swoich snów w formie opowieści. Sen nie był za przyjemny, dotyczył skrzydlatych, bezkształtnych dzieci nocy, ale – swoją drogą – Lovecrafta przez całe życie dręczyły senne koszmary. Z tych i innych powodów nigdy nie pracował, utrzymując się z resztek rodzinnej fortuny i groszy otrzymywanych za napisane opowiadania. Zmarł w 1937 roku w zupełnym zapomnieniu w wieku 46 lat, ale do dziś, pomimo tego że jego teksty nie są dziełami najwyższych lotów, czytany jest bardzo chętnie. Każdy kto lubi horrory, albo zabiera się za pisanie grozy po prostu musi znać Lovecrafta jako klasyka, prekursora specyficznego odłamu horroru, czy nauczyciela takich postaci jak Bloch, Howard, Lumley, King czy Kuttner.

# CALL OF CTHULHU
# DARK CORNERS OF THE EARTH

Kupiły lalom wino i papierosy. To wstrząsające odkrycie jest dowodem, że odruchy do picia i palenia tworzą się u dzieci znacznie wcześniej, niż sądzimy. Wobec tego kampanie antypapierosowe trzeba kierować także do dzieci. A jeśli Wy mielibyście zrobić zakupy dla bohatera gry fpp, w której występują potwory, to jakie zakupy byście zrobili? Pewnie broń i apteczki. Słusznie. Z tym, że autorzy Call of Cthulhu mieli inny zamysł na grę i postanowili zagrać na pierwotnych instynktach.

**KIEDY DLA EKSPERYMENTU KAZANO TRZYLATKOM ROBIĆ ZAKUPY DLA LALEK...**

Rysowanie tajemniczych symboli okultystycznych na podłodze celi w psychiatryku raczej nie zrobi dobrego wrażenia na lekarzach... Elektrowstrząsy murowane.

### →! CIEŃ NAD INNSMOUTH...

Rzecz dzieje się w Innsmouth. Dla wszystkich, którzy znają historie Lovecrafta, oczywistym jest, o co będzie chodziło. Innym nie zdradzajmy. Dość powiedzieć, że przybywa tam dość dziwna postać. Detektyw prywatny Jack Walters. Walters do niedawna przebywał w Arkham, gdzie zażywał opieki psychiatrycznej. To zaś, ponieważ podczas jednej z akcji widział niechcący rzeczy, których normalny mózg nie toleruje. Warto podać słowo wyjaśnienia. Wszystkie opowiadania Lovecrafta (bo na mitologii Lovecrafta gra się opiera) przesycała aura beznadziejności. Gdzieś w kosmosie istnieją obcy, którzy są tak potężni, iż mogą uchodzić dla nas za bogów. Faktycznie zaś są potworami. Od zwykłych, przez Ogary Tyndala, które wychodzą ze wszystkich ścian, zbiegających się pod kątem ostrym, po Azathotha – boga debila, który sam w sobie jest atomowym wybuchem.

Bohaterowie Lovecrafta zwykle stykali się z tymi i im podobnymi istotami, albo też ze śladami ich bytowania, z księgami, w których je opisano i powoli, systematycznie tracili zdrowie psychiczne. Nie do końca wiadomo co opisywano w księgach, ani jak do końca oddziaływały na ludzi te istoty, ale jedno nie pozostawia wątpliwości – nikt przy zdrowych zmysłach nie pozostawał. Tak oto macie już punkt wyjścia, z którego wyruszyli także twórcy gry. Gra ma opowiadać o losach człowieka, który po prostu MUSI zwariować na koniec, MUSI mu być coraz ciężej w trakcie wędrówki (ze względu na pogarszający się stan zdrowia psychicznego) i MUSI on walczyć z potworami, które są naprawdę potężne! Zapowiada się nieźle, prawda? Stąd także prosty wniosek, że jeśli komuś się w głowie pomiesza na koniec opowieści, trzeba mieszać mu w głowie stopniowo, żeby gracze wiedzieli skąd się wariactwo wzięło. I oto mamy zarys gry w pigułce.

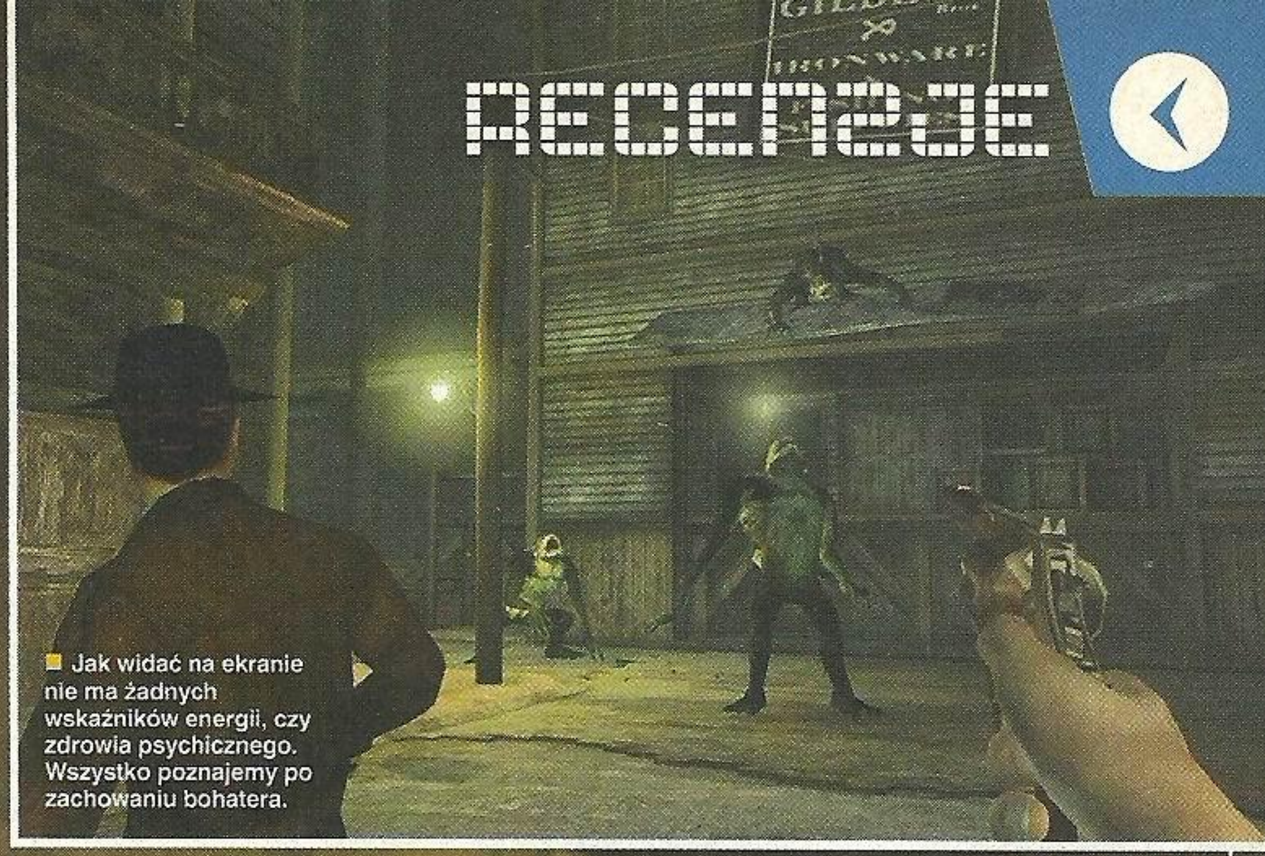
Jack Walters (wracamy do głównego bohatera gry) przyjeżdża do Innsmouth, opuszczonego, cichego miasta, by poszukać pewnej zaginionej osoby. Od razu po przyjeździe okazuje się, że nie jest mile widzianym gościem w miasteczku. I to nie z jakiegoś konkretnego powodu. Po prostu żaden obcy nie jest tam mile widziany. Dodatkowo ludziom na ulicy nie pozwala się kontaktować z obcymi. Kto nie pozwala? Ezoteryczny Porządek Dagona. Cóż to takiego? Wszystkich zainteresowanych zapraszam do gry.

### →! KTULU AŻ DO BÓLU!

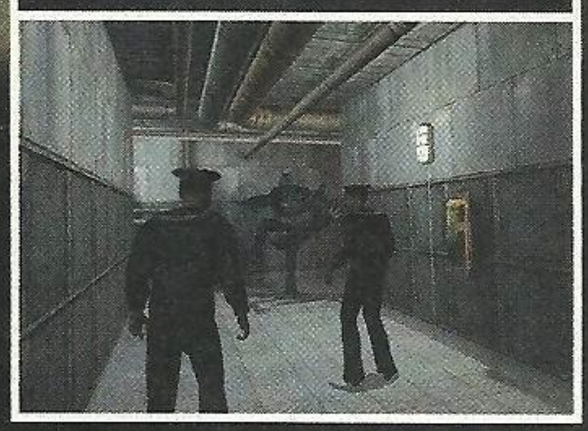
Systemowo gra jest przygodówką z elementami strzelanki i skradanki. Najwięcej tam jednak puzzli. Przechodzimy od miejsca do miejsca, szukamy rozwiązań zagadek i możliwości na przejście do kolejnych pomieszczeń. Tu należy zwrócić uwagę na porzuconą księgę, tam zebrać ze stołu klucze. Nie jest to wszystko trudne obiektywnie. Subiektywnie jednak pozostawia wiele do życzenia. Otóż musimy wpaść na to, o co chodziło autorom – inaczej niczego nie zdziałamy. Innymi słowy faktycznie, frustrację podniesiono tu do obłędnego poziomu.

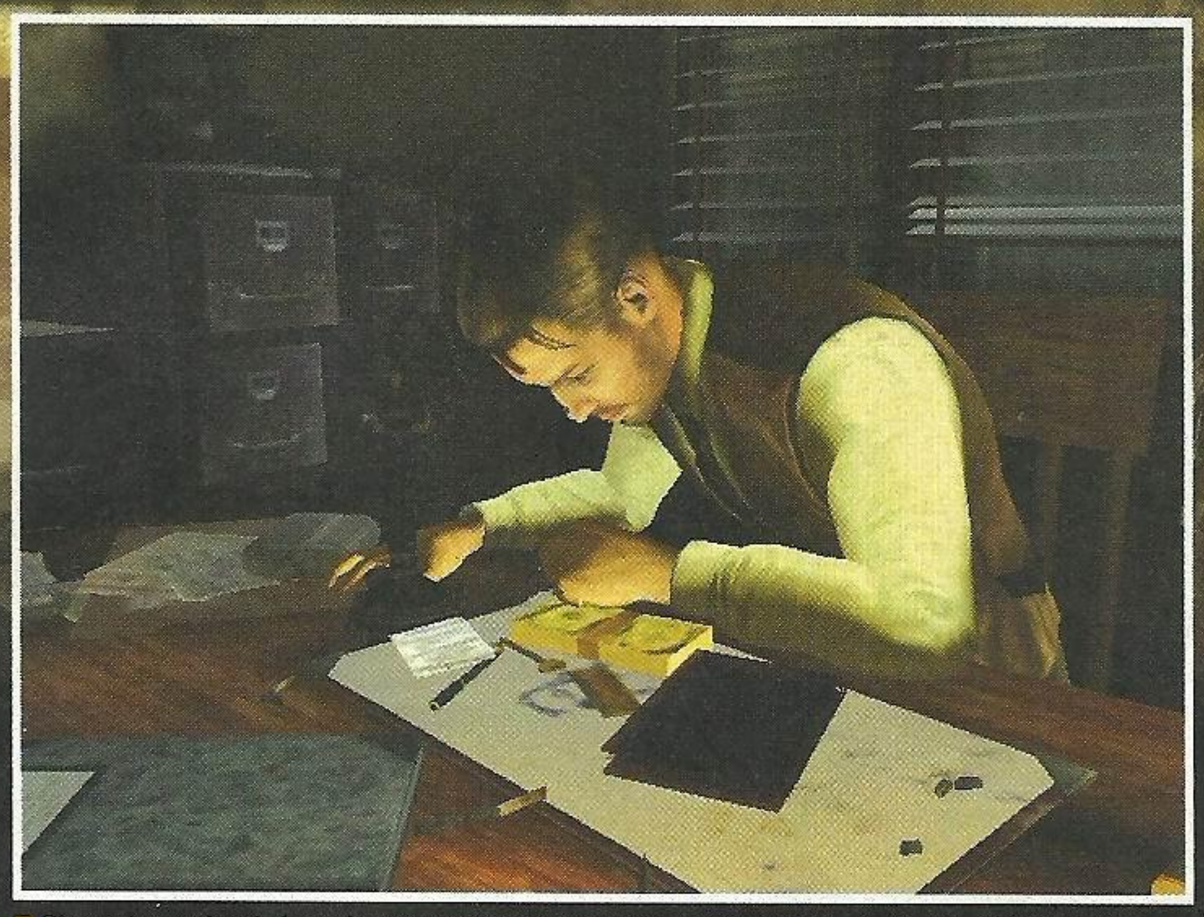
Wyobraźmy sobie scenę tuż po dotarciu do Innsmouth. Mamy się dostać na zaplecze sklepu, w którym pracował zaginiony koleżka. Niestety – całość budynku otoczono taśmami policyjnymi. Trzeba się więc przedostać do środka. Najpierw przejść obok patrolującego okolicę policjanta, który kluczy po korytarzach tuż za wejściem. Każde dostrzeżenie przez policjanta kończy się wywaleniem na ulicę. W końcu uczymy się go omijać i docieramy do drzwi. Tuż za drzwiami budujemy małą barykadkę, na wypadek, gdyby policjantowi zachciało się zajrzeć do środka. Penetrujemy pomieszczenie i okazuje się, że policjant jednak wchodzi za nami. Z początku wali w drzwi, potem rozwala je i naszą naprędce zbudowaną barykadkę. Oczywiście

- **Dobre:** Świetny scenariusz, barwne przedstawienie Mitologii Cthulhu, fajna przygodówka.
- **Złe:** Frustracja spowodowana przechodzeniem tego samego po kilkanaście razy.
- **Brzydkie:** Detale – na przykład fragmenty twarzy kilku postaci wyglądają dość kuriozalnie.



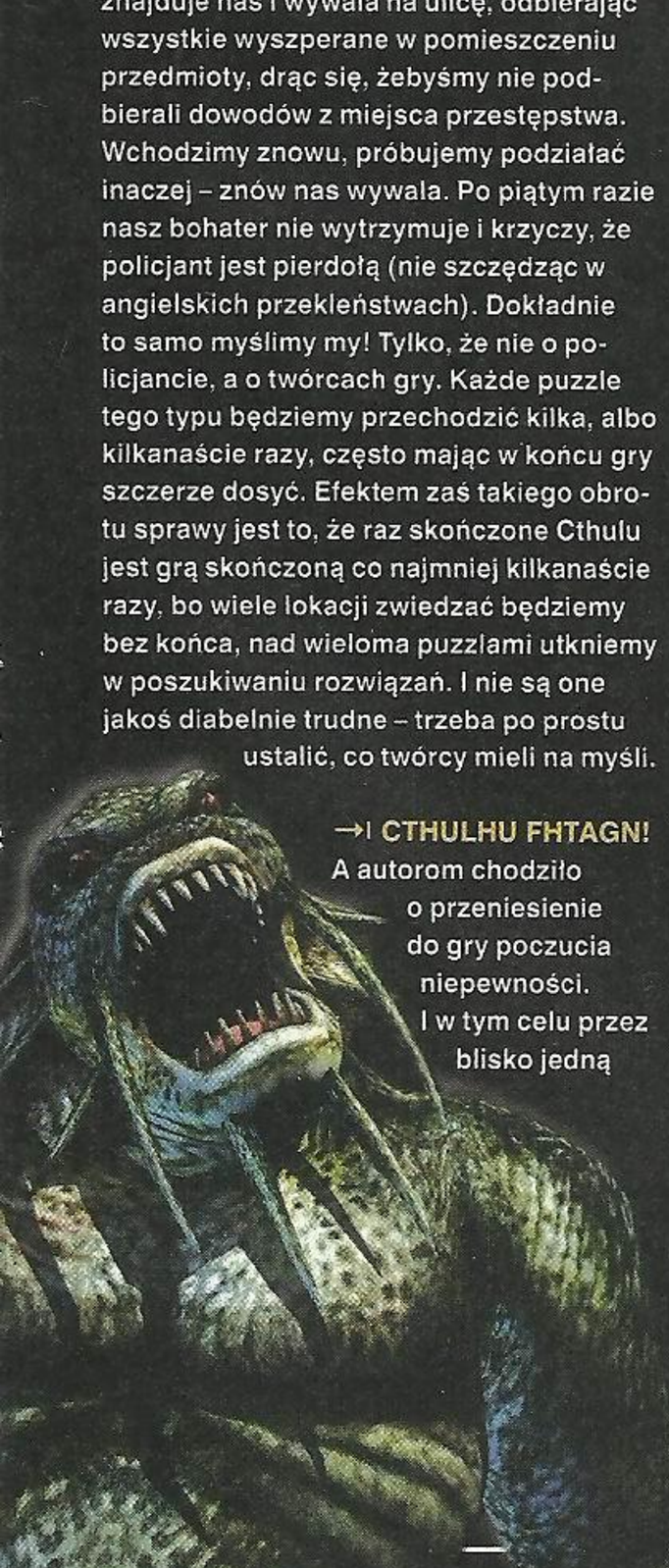
Jak widać na ekranie nie ma żadnych wskaźników energii, czy zdrowia psychicznego. Wszystko poznajemy po zachowaniu bohatera.





Głosy, słyszę niepokojące głosy w mej głowie! Na pewno zwariowałem! ... A nie, uff... To tylko telefon...

znajduje nas i wywala na ulicę, odbierając wszystkie wyszperane w pomieszczeniu przedmioty, drąc się, żebyśmy nie podbierali dowodów z miejsca przestępstwa. Wchodzimy znowu, próbujemy podziałać inaczej – znów nas wywala. Po piątym razie nasz bohater nie wytrzymuje i krzyczy, że policjant jest pierdołą (nie szczędząc w angielskich przekleństwach). Dokładnie to samo myślimy my! Tylko, że nie o policjancie, a o twórcach gry. Każde puzzle tego typu będziemy przechodzić kilka, albo kilkanaście razy, często mając w końcu gry szczerze dosyć. Efektem zaś takiego obrotu sprawy jest to, że raz skończone Cthulu jest grą skończoną co najmniej kilkanaście razy, bo wiele lokacji zwiedzać będziemy bez końca, nad wieloma puzzlami utkniemy w poszukiwaniu rozwiązań. I nie są one jakoś diabelnie trudne – trzeba po prostu ustalić, co twórcy mieli na myśli.



### →| CTHULHU FHTAGN!

A autorom chodziło o przeniesienie do gry poczucia niepewności. I w tym celu przez blisko jedną trzecią czasu gry nie będziemy nawet mieli broni. W ten sposób wszystko, dosłownie wszystko stanowi dla nas zagrożenie. Albo dlatego, że nas zabije, albo dlatego, że cofnie nas o kilka minut zabawy, ponieważ na przykład zauważy nas policjant, który nie powinien był nas widzieć. Proste, denerwujące, ale skuteczne! Podobnie dalej – fakt, że mamy już broń niewiele zmieni. Nie jest to bowiem żadna strzelanka, a przygodówka. Przeciwnicy są naprawdę twardzi. Spotykane potwory Mitów załażą za skórę i sprawiają, że przez każde drzwi przechodzimy z duszą na ramieniu. Nie ma możliwości zabijania jak w Quake (gdzie swoją drogą oryginalnie też funkcjonowała Mitologia Lovecrafta!). Oczywiście można próbować dźgać nożem od tyłu co mniejsze postacie, ale te większe dostarczają nam przeżyć na długie minuty!

Zabawne jest także to, że na ekranie nie ma żadnych znaczników energii, pojemności magazynków i tym podobnych. Wszelkie informacje o postaci wysnuwamy raczej z tego, jak zachowuje się bohater. Na przykład im bardziej jesteśmy ranni, tym szybciej bije serce i ekran pokrywa się krwią. Krew – swoją drogą ma tu znaczenie niebagatelne, bo można zginąć z jej upływu – po prostu się wykrwawiając. I dlatego, kiedy już ruszamy do walki, bandaże okazują się równie pomocnym wyposażeniem kieszeni, jak same apteczki, a postrzelenie w kostkę może przyprawić o palpitacje serca, kiedy wiemy, że w pobliżu nie ma żadnych środków tamujących krwawienie. Mamy spore szanse nigdzie się już nie doczłapać. Oprócz zdrowia fizycznego liczy się także to psychiczne, którego niestety w trakcie scenariusza sukcesywnie ubywa. W końcu okazuje się, że po co trudniejszych emocjonalnie kawałkach obraz nam się rozmywa, a scenografia wydaje się coraz bardziej schizofreniczna. Kiedy jest już naprawdę źle, a mózg bohatera zaczyna się bronić przed dostarczaniem mu kolejnych wstrząsających obrazów, zniekształcenia scenografii osiągają taki poziom, że momentami nic nie widać. Raz, czy dwa byłem tym faktem zdegustowany, bo chciałem bardzo zobaczyć czego moja postać się tak boi, ale generalnie rzecz biorąc ten system funkcjonuje bardzo rozsądnie. Do najciekawszych przeżyć w grze zaliczam moment, w którym okazuje się nieopatrznie, że Jack podczas ataku paniki, trzymając pistolet w ręku po prostu przyłożył go sobie do skroni i wysadził sporą część mózgu z miejsca, w którym mózg ten czuje się najlepiej.

### →| KLUCZ I BRAMA

Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth jest tytułem bardzo zgrabnie wykonanym jeśli chodzi o grafikę. Miłe dla oka tekstury, cień i mrok tam, gdzie trzeba, płynna animacja. Nawet projekty postaci przemawiają do wyobraźni: są bardzo wyraziste i widać w ich projektach głęboki zamysł. Praktycznie nie ma ani jednego chyba obiektu w tej grze, który nie komponowałby się co najmniej dobrze. Gracz ma furę przyjemności z obcowania z ciemnymi uliczkami, cichymi zakątkami, których znaczna część pogrążona jest w całkowitej ciemności, a wreszcie z potworami, które nie tylko mają wspaniałą powierzchowność, ale także poruszają się w charakterystyczny dla siebie sposób. Podobnie z dźwiękiem: ścieżka jest niepokojąca, a dźwięki generują niemałą część klimatu. Nawet, kiedy nic się nie dzieje, jeden krzyk kogoś, komu ból dosłownie rozdziera płuca, potrafi przepuścić po plecach dreszczyk strachu.

Gdybym miał polecać Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth, rzekłbym, że dla miłośników prozy Lovecrafta jest to pozycja obowiązkowa. Mnóstwo odniesień do opowiadań, sporo przyjemności z wyszukiwania smaczków. Na przykład to, że stan gry zapisuje się na Znaku Starszych Bogów (co jest trochę bez sensu, ale załóżmy, że nie będziemy czepialscy), w scence przerywnikowej miga gdzieś Księga Eibona, itp. Jest więc pewna swoboda w trzymaniu się realiów stworzonych przez Mistrza. A gracze nie orientujący się w Mitologii? Podejrzewam, że powinni dobrze się zastanowić i jeśli mają ochotę na przygodówkę, która może ich chwilami frustrować, ale za to mogą w nią pograć sobie w miłym towarzystwie – można się przecież na grę zrzucić z kolegami, zakupić chipsy i siedzieć przez parę wieczorów. Tak czy inaczej drugi raz pewnie gry nie tkniecie, ale na pewno troszkę się poboicie! To gwarantuję! **Grabarz** ■ ■

**Xbox**

Mroczny horror, choć frustrujący.

- **Wydawca:** Bethesda
- **Producent:** Headfirst Prod.
- **Liczba graczy:** 1

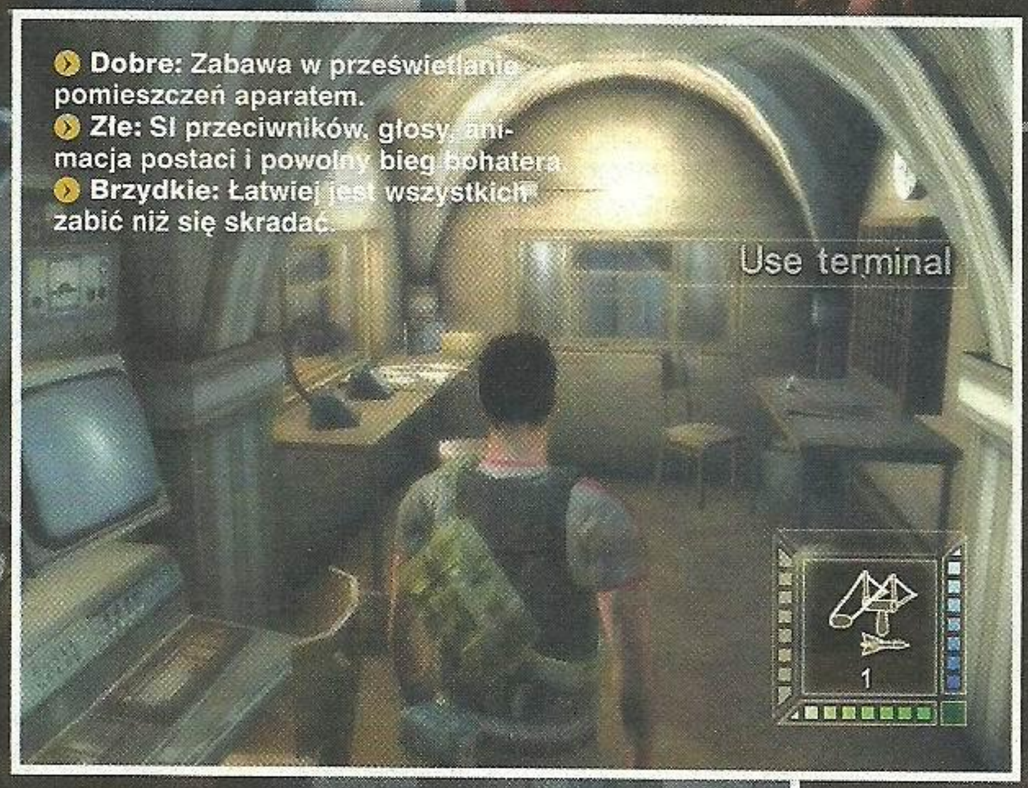
http://www.callofcthulhu.com/

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

**7.9**

# COLD WAR

## KONSOLOWY MCGYVER KONTRA KGB. KTO URATUJE ROSJAN?




- **Dobre:** Zabawa w prześwietlanie pomieszczeń aparatem.
- **Złe:** SI przeciwników, głosy, animacja postaci i powolny bieg bohatera.
- **Brzydkie:** Łatwiej jest wszystkich zabić niż się skradać.

Każdy z Was może – wystarczy, że nie kupicie tej gry, a tym samym nie dopuścicie do uwięzienia amerykańskiego dziennikarza, który może nie jest wyszkolonym zabójcą, ale siedzenie w celi doskwiera mu na tyle, że jest on w stanie unieszkodliwić każdego radzieckiego agenta i żołnierza byle tylko wydostać się na wolność.

Pan Matthew Carter został wrobiony w próbę zabójstwa prezydenta ZSRR, po tym jak zakradł się do posiadłości, w której odbywało się potajemne spotkanie głowy państwa i kilku innych ważnych osób. Teraz musi jakoś oczyścić się z zarzutów, ale ma ten problem, że został uznany za bardzo groźnego przestępcę, którego należy natychmiast unieszkodliwić.

### →| PIĘKNE MARZENIA

Cold War w założeniach miał być skradanką TPP czerpiącą inspirację z serii Splinter Cell, a wyróżniającą się z tłumu innych tego typu gier możliwością tworzenia przydatnych przedmiotów z różnych śmieci oraz aparatem fotograficznym pozwalającym widzieć przez ściany. Teraz zerknijcie na ocenę i już wiecie, że coś jest nie tak. Podpowiem, że niby wszystko znalazło się w grze, ale wykonane zostało bardzo przeciętnie.

Matthew nie jest Samem Fisherem, ani innym Wężem, a zwyczajnym dziennikarzem i dlatego też nie zna technik CQC, nie potrafi zrobić szpagatu, więc nie przyczai się na strażników tuż pod sufitem i nie spadnie im znienacka na głowy. Potrafi za to przykucnąć i po cichu zakraść się od tyłu, by w odpowiednim momencie zadać cios i powalić przeciwnika. Nieważne, że bardziej drętwej animacji uderzenia oraz upadającego ciała nie widziałem od dawna. Trzeba się przyzwyczaić, że Carter jest robotem nie potrafiącym wykonać płynnych ruchów, a przeciwnicy są niedalekimi kuzynami drewnianej kłody. Nie myślcie jednak, że skradanie jest takie proste, jak w innych grach. Nie jest, bo i przeciwnicy nie są zwyczajni – to członkowie KGB i radzieccy żołnierze słyszący kroki bohatera, gdy ten stoi w miejscu i mówiący przy tym „słyszę Cię, wychodź, to nie jest śmieszne".

Faktycznie, to nie jest śmieszne, bo tak naprawdę nigdy nie wiadomo, z jakiego powodu strażnik usłyszy, że Carter przebiega gdzieś za jego plecami. Niby jest wskaźnik hałasu, ale jakoś nie wierzę w to, że działa. Jako przykład niech posłuży pomieszczenie z dwoma strażnikami – podkradłem się i znokautowałem jednego z nich, a ten padł z hukiem na ziemię nie wzbudzając zainteresowania kumpla. Za to, kiedy kucnąłem i ruszyłem powolutku przed siebie, tamten w pewnym momencie mnie usłyszał i zaczął strzelać. Takich akcji jest dużo więcej i trochę psują one zabawę, a gdy okazuje się, że tak naprawdę dużo lepiej przeciwnika zastrzelić niż się za nim przekradać (bo i tak nikt nie przybiegnie mu pomóc) zupełnie traci się ochotę na granie.

### →| HELIKOPTER Z ZAPAŁEK I MUSZTARDÓWKI

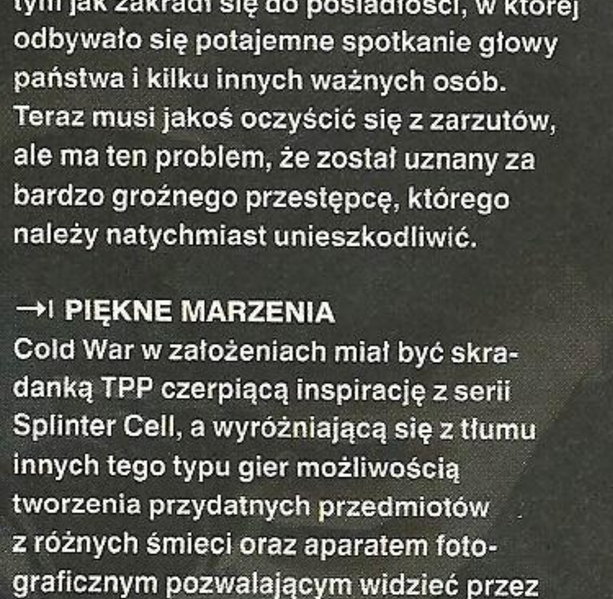
Nie pomaga nawet możliwość tworzenia przydatnych przedmiotów ze znajdowanych po drodze rzeczy, chociaż akurat ten element na początku wydał mi się bardzo interesujący. Matthew jest takim konsolowym McGyverem i z budzików, butelek i wielu innych śmieci tworzy urządzenia do odwracania uwagi, gumowe naboje, czy też miny. Jest tego oczywiście dużo więcej, ale trochę zdziwiłem się, gdy zobaczyłem, że chodzi tylko o wybranie odpowiedniej pozycji z listy rzeczy do stworzenia (można ją powiększyć, co kosztuje pewną ilość specjalnych punktów) – jeśli tylko Carter ma przy sobie odpowiednią ilość składników, wystarczy potwierdzić chęć złożenia wybranego przedmiotu i już. Wszystko dzieje się automatycznie, co może i byłoby dobrym rozwiązaniem, ale w jakiejś dynamicznej grze akcji. W skradance nikomu nigdzie się nie spieszy i aż by się chciało pokombinować z częściami, by samemu coś złożyć (chociaż za pierwszym razem). Chociaż jak tak sobie myślę, to z drugiej strony autorzy wzięli sobie do serca stwierdzenie, że nikomu nigdzie się nie spieszy i bohater biega tak okrutnie wolno, że aż ciężko nie usnąć patrząc na niego. A skoro już mowa o poruszaniu się, to zróbcie wszystko żeby nie widzieć jak Carter chodzi, kiedy kamera zjeżdża mu nad ramię w trybie celowania – wątpię by spodobał Wam się idealny ruch w jednej płaszczyźnie, zupełnie jakby bohater sunął po ziemi, albo lekko nad nią lewitował.

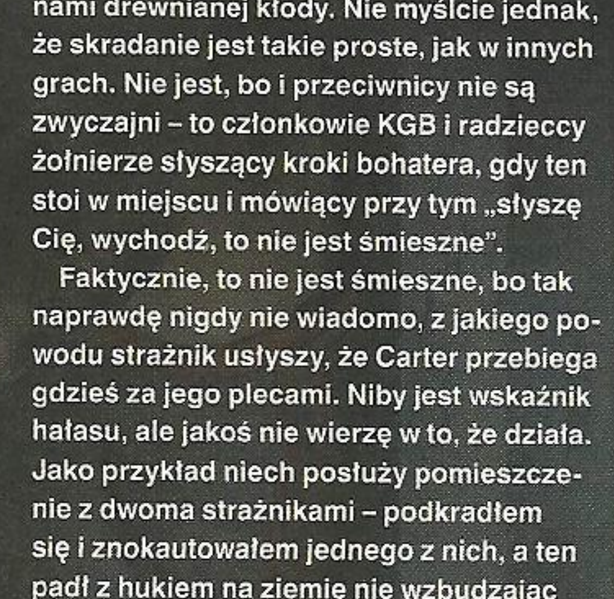
Nie zachęca do zabawy również aparat fotograficzny pozwalający widzieć przez ściany. Fakt, trochę ułatwia sprawę, bo można dzięki niemu sprawdzić, jakie niebezpieczeństwa czyhają w pokoju obok, a także pozwala on strzelić wiązką energii i w ten sposób rozwalić jakiś wybuchowy przedmiot. Mało tego, można przycelować w głowy strażników i na moment pozbawić ich przytomności. Przydatna rzecz, ale i tak najlepiej po prostu szybko zastrzelić przeciwników, nie dając się trafić, bo Matthew ramboidem nie jest i może przyjąć ledwie trzy kule zanim padnie.

### →| Z ZIMNĄ KRWIĄ

Skoro już jasne jest, że gra jest przeciętna i mało ciekawa, nie będę się specjalnie rozwodził nad tym, że ścieżka dźwiękowa jest niewiele lepsza, ani nie powiem, że grafika wcale nie prezentuje się źle. Nie dodam, że podobają mi się okulary bohatera, w których odbija się ładnie otoczenie, ani to, że ogień i dym prezentują się świetnie. Nie powiem, bo to już jest nieważne – ważne jest to, że nie warto kupować Cold War, a zaoszczędzoną kasę lepiej wydać na jeden ze świątecznych hitów.

**Mielu ■ ■**




■ Ani to konkretna skradanka, bo bardziej opłaca się strzelać, ani solidny shooter. Czyli co...?

**Xbox | PC**

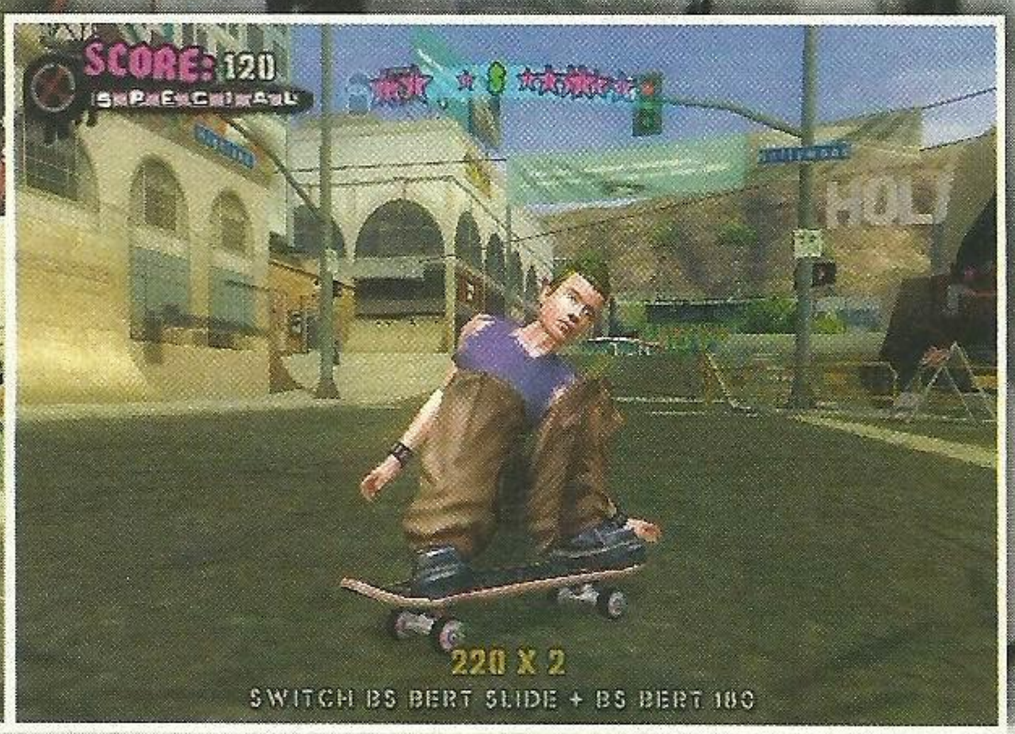
Świąteczny crap.

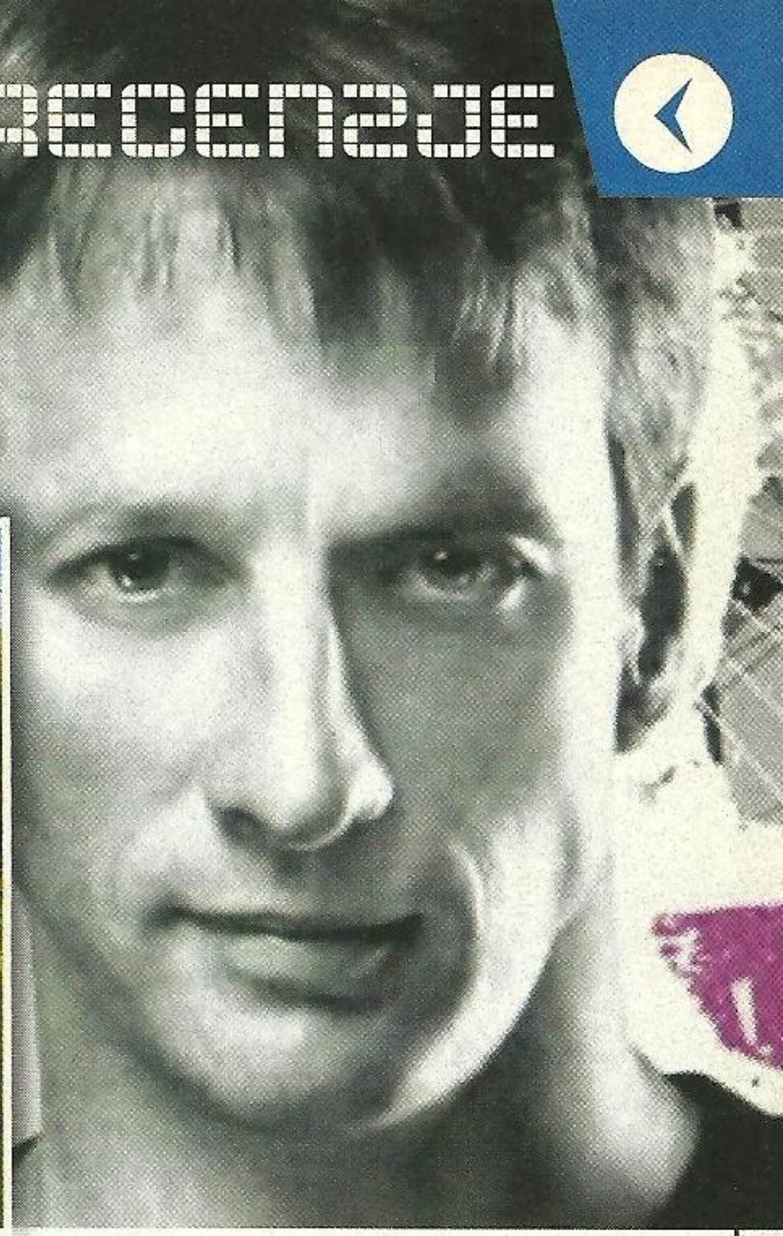
- **Wydawca:** Dreamcatcher
- **Producent:** Mindware
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

http://www.coldwar-game.com/

**5.5**



- **Dobre:** Miły scenariusz, piękne wykonanie.
- **Złe:** Kilka trików, rower i na tym koniec nowości.
- **Brzydkie:** Dyskusyjna uroda Mindy. I Rodneya Mullena.

# TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

## MANUALE, REVERTY, GRINDY, SPINY, HALF PIPE – NEVERSOFT WIE O DESKOROLCE WSZYSTKO!

Wydawało się, że **Tony Hawk's American Wasteland** nie będzie grą dla wszystkich. Nie każdy miał przecież okazję bawić się poprzednimi częściami Jastrzębia, poznawać od podstaw miliony akrobacji i sprawdzić, do czego zdolny jest w tej serii skater. I choć ciężko w jednym zdaniu wymienić wszystkie triki, które przez lata wypracował Neversoft, początkujące osoby nie będą miały najmniejszego problemu z wejściem do gry. Dlaczego? Otóż młody człowiek, którym rozpoczniecie przygodę z American Wasteland, nie potrafi wykonać kompletnie niczego. Nawet głupiego manuala!

### →I ALE... JAK TO?

A tak. Biblioteka trików i zagrań nowego Tony Hawka jest na tyle obszerna, że spokojnie można ją zestawić z listą ciosów ostatniego Tekkena. Nie ma sensu już na wstępie zmuszać graczy (zwłaszcza tych początkujących), żeby opanowali wszystkie kombinacje. Dobrym pomysłem było zatem takie poprowadzenie scenariusza, aby trików uczyć się powoli, dokładnie i żeby nikomu za szybko nie pomieszało się w głowie.

Istnieje spora szansa, że historyjka opowiedziana w American Wasteland przypadnie Wam do gustu. Nie ma w niej miejsca dla grupki idiotów demolujących świat, ani pseudo-śmiesznych dowcipów rodem z miejskiego szaletu (tak, jadę sobie po THUG2). Tym razem opowieść jest naprawdę przyjemna i chętnie się w niej uczestniczy, nawet pomimo faktu, że główny bohater po wyjściu z autobusu dostaje w łeb i zostaje okradziony. Historia nie kręci się więcej wokół bezzębnych wariatów, a ludzi kochających jazdę na desce. Musimy dołożyć wszelkich starań (czytaj: strzelać popisy na deskorolce przed kim tylko się da), aby zdobyć szacunek i uznanie w miejscowym półświatku. Traf chce, że nasz cherlawy bohater już na początku poznaje uroczą Mindy (uroczą dla osób, które lubią jednakowoż dziewczyny podziurawione kolczykami) i dzięki jej znajomościom ma szansę zabłysnąć. Od Was wymaga się już tylko zręcznych paluchów, orientacji w terenie i ani się obejrzycie, jak Wasza postać przebije popularnością samego Hawka.

Akcja gry toczy się na terenie Los Angeles. I tylko tu. Jest Hollywood, Santa Monica, Beverly Hills, przedmieścia – słowem wszystko, z czego słynie to miasto. Bardzo ważną nowością w American Wasteland jest to, że kolejne plansze nie dogrywają się. Biegając, bądź jeżdżąc po mieście spokojnie dostaniecie się w każde z wymienionych miejsc, bo wszystkie są ze sobą pomysłowo połączone. Nie ma nawet problemu, żeby wyczesać wielkie i tłuste combo, które ciągnąć się będzie przez wszystkie te lokacje! W Story Mode praktycznie żegnamy się z napisem „loading" i wierzcie mi, że teraz gra się znacznie przyjemniej.

### →I CIĄGLE MI MAŁO

Ciężko stwierdzić, czy szwendanie się po mieście i szukanie nowych zadań jest tym, czego pragną wyznawcy starej szkoły. Niejeden i nie dwóch fanów serii domaga się przecież powrotu do czasów, kiedy Tony Hawk's Pro Skater polegał wyłącznie na zbieraniu liter, kaset i czesaniu obłędnych combosów. Miłym dodatkiem do THAM jest tryb Classic, gdzie zabawa toczy się według starych zasad. Znowu szukamy taśm, składamy SKATE, COMBO i walczymy z uciekającym czasem. Co ciekawe – plansze, które sprawdzicie w Classic Mode pochodzą z poprzednich części gry. Jest nawet centrum handlowe z Tony Hawk's Pro Skater – oczywiście w nowym, prześlicznym wydaniu. Już po kilku minutach grania łatwo zaobserwować, że THAM jest najładniejszą częścią serii. Wysoka rozdzielczość tekstur, piękne i żywe kolory, bezbłędna animacja postaci i mimika ich twarzy to klasa sama w sobie! Bonusem dla właścicieli PS2 jest obsługa EyeToya. Wystarczy szeroki uśmiech do kamery i zawodnik będzie odtąd jeździł ze znajomą gębą. Trochę szkoda, że własną postacią pobawimy się jedynie w trybach Classic i Freeplay. Najwyraźniej Neversoft doszedł do wniosku, że ludziki produkowane przez nas na potrzeby scenariusza byłyby zbyt paskudne. Ale mniejsza z tym.

Miło jest widzieć, jak THAM przełamuje ten przeklęty trend spadkowy, który rozpoczął się wraz z THUG2. Można wprawdzie przyczepić się do faktu, że nowy Tony to po prostu zbieranina najfajniejszych patentów wymyślonych przez Neversoft i nie wnosi do serii absolutnie niczego. Z drugiej strony, lepszej gry o skateboardingu po prostu nie dostaniecie! To jak będzie?

**Matt** ■■

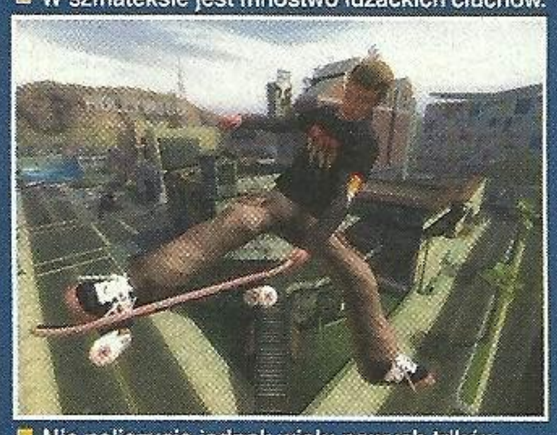
### ZMIANY SĄ DOBRE!

**Przed premierą gry dużo mówiło się o rowerze, jako alternatywnym środku transportu. Cóż, rower jest, można dosiąść go w dowolnym momencie i czesać niewiarygodne triki, problem w tym, że nikomu nie jest tak naprawdę potrzebny. Gra kręci się wokół deskorolki, ponad dziewięćdziesiąt procent zadań załatwia się pędząc na desce, więc siłą rzeczy po rower sięgniecie w momencie, gdy zaczniecie się już nieco nudzić. A szkoda, bo ta zabawka naprawdę ma potencjał. Na początku trochę ciężko jest przesiąść się na nowy model sterowania, ale po kilkunastu minutach trzaskamy triki jak zawodowcy. Rowerem można się zatem miło pobawić, ale można go po prostu olać. Ważne, że nie jest to kolejna kosiarka do trawy, ani mechaniczny byk...**

**Nowością są też sklepy – to w nich ubieramy postać, kupujemy gadżety i czeszemy ziomka. Sklepy są także miejscem, gdzie ogłaszają się sponsorzy. Wystarczy spełnić kilka z wymienionych przez nich warunków, a skejcik zarobi trochę kasy. Pomocne na pewno okażą się również oldschoolowe chmurki z podpisami. Jeśli otrzymacie od kogoś zadanie, to niemal na sto procent w odpowiednim miejscu pojawi się komiksowy dymek, tłumaczący co i jak („grinduj w tym miejscu!", „tutaj wykonaj flipa!"). Dzięki temu trudno tak naprawdę zabłądzić.**

■ Rower bardzo sprawnie wpasował się w grę.

■ W szmateksie jest mnóstwo łuzackich ciuchów.



■ Nie naliczycie jednak wielu nowych trików...

**PS2 | Xbox | GCN | PC** Sześć lat na rynku, a Tony nadal rządzi!

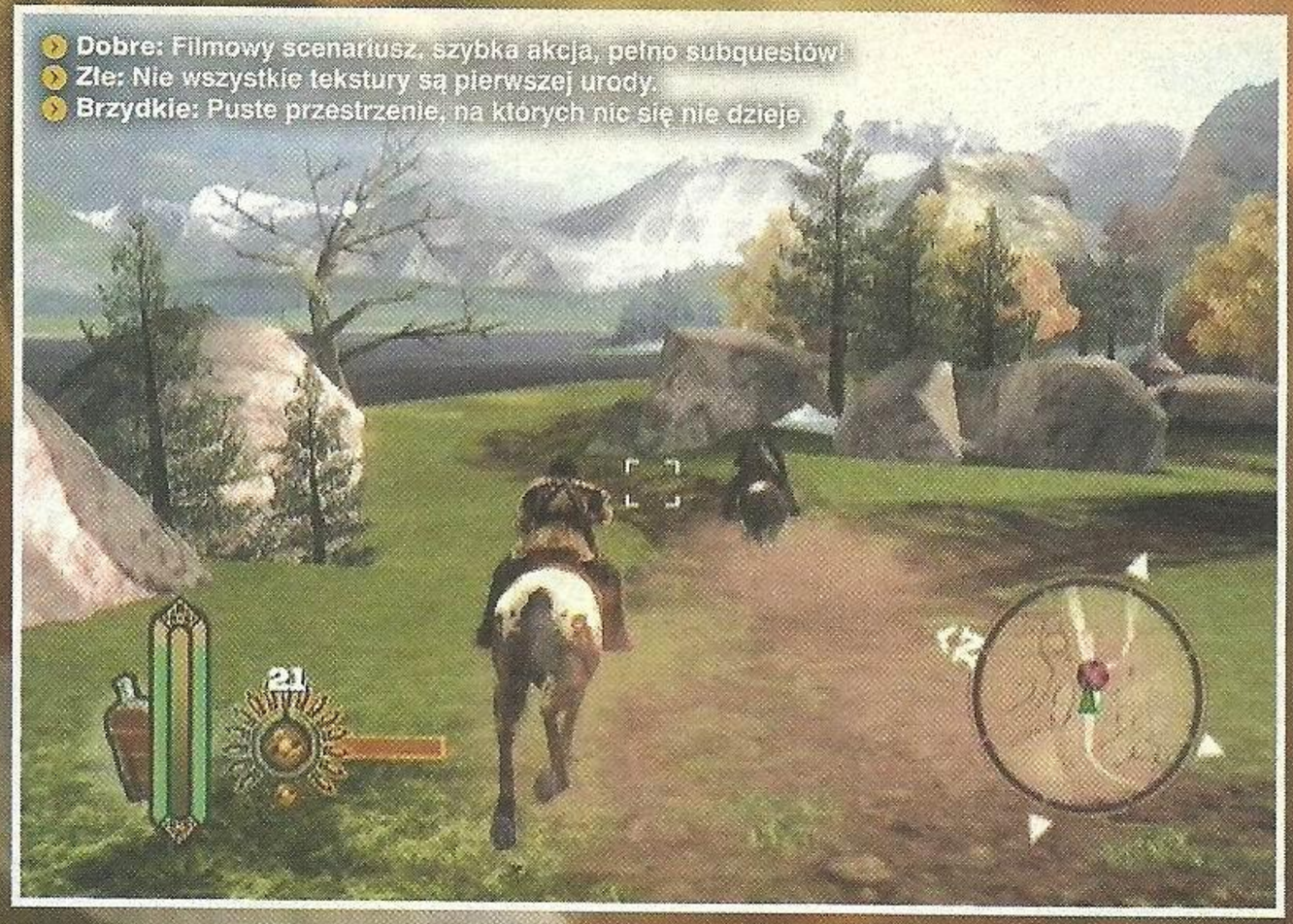
**Wydawca:** Activision
**Producent:** Neversoft
**Liczba graczy:** 1-2 (8)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

**8.5**

http://www.activision.com/

- **Dobre:** Filmowy scenariusz, szybka akcja, pełno subquestów!
- **Złe:** Nie wszystkie tekstury są pierwszej urody.
- **Brzydkie:** Puste przestrzenie, na których nic się nie dzieje.




# GUN

## DYMIĄCE SPLUWY, GĘSTA KREW I GORĄCZKA ZŁOTA!

Muszę przyznać, że bardzo polubiłem starego Neda. Naprawdę. Być może dlatego, że ten doświadczony życiem pół-Indianin był pierwszą osobą, która powitała mnie w świecie Gun. Ned bardzo sprawnie wziął na siebie rolę nauczyciela – dokładnie opisał, jak posługiwać się bronią, jak walczyć z wrogiem i co robić w momencie, kiedy plugawych przeciwników będzie zbyt wielu. Ned sprawiał wrażenie świetnego mentora, a Colton White, główny bohater gry, po prostu nie mógł wymarzyć sobie lepszego opiekuna. Tym większa szkoda, że charyzmatyczny dziadzio był jedną z pierwszych osób, które scenariusz gry wysłał w zaświaty. Niestety, Ned ginie w ogromnej eksplozji, wcześniej jednak ratuje życie synowi. Przybranemu, jak się zaraz okazuje. Jak się domyślacie, Gun będzie krótką i krwistą historią zemsty Coltona. Zemsty na chorym psychicznie kaznodziei, który wysadził łódkę w powietrze, zemsty na setkach szaleńców pomagających psychopacie w egzekucji i wreszcie, zemsty na Thomasie MacGruderze – jednookim, brodatym dziadu pociągającym za wszystkie sznurki.

Colton być może startuje z pozycji przemoczonego, bezbronnego kowboja, ale w jego opowieści nie zabraknie miejsca na dziesiątki walk z barowymi szumowinami, na przyjaciół i zdrajców, a także zaginiony skarb Inków. Gun jest również grą maksymalnie brutalną. Tym, czego na pewno nie chciał Neversoft, to opowiadać nam jeszcze jednej cukierkowej bajki o Dzikim Zachodzie, gdzie wszyscy strzelają, ale giną wyłącznie ci źli. Błąd. Po tym, jak wielebny poderżnął gardło bliskiej mi osoby (a ta brocząc krwią wyszeptała, żebym jej pomógł), wiedziałem już, że będzie surowo, brutalnie i bez zbędnych ceregieli. W tej grze wszyscy mają swoje cele (Colton chce wypruć flaki z kaznodziei, MacGruder szuka legendarnego skarbu, grupka rebeliantów pragnie przewrotu w mieście), a trupy to nieodłączna część realizacji ich planów.

### →I GUN JEST PIERWSZY!

Joel Jewett (szef Neversoftu) nigdy nie ukrywał, że poważny tytuł powinien dawać grającemu maksymalną swobodę działania. Kowboja nie wolno ograniczać zamkniętymi misjami, małym terenem, czy drażniącym upływem czasu. Jewett nigdy nie krył też swojej fascynacji serią GTA oraz chęci wprowadzenia zasad otwartego świata do Gun. Jak powiedział, tak też zrobił. Przed Wami wielki (co ja gadam – OGROMNY!) Dziki Zachód, po którym poruszacie się bez żadnych ograniczeń. Mimo iż mapa wyraźnie wskazuje, w którym kierunku jechać i z kim konkretnie się spotkać, naprawdę ciężko jest się skupić na głównym scenariuszu gry. Winę za to ponoszą dodatkowe zadania oraz tona malutkich mini-questów, którymi nafaszerowano Gun. Wielokrotnie przysięgałem sobie, że ostatni raz pomagam szeryfowi w łapaniu miejscowych zbirów, ostatni raz bawię się w ekspres wiozący przesyłkę z jednego końca miasta na drugi i po raz ostatni daję się złapać na tym, że szukam zarośniętego typa z plakatu.

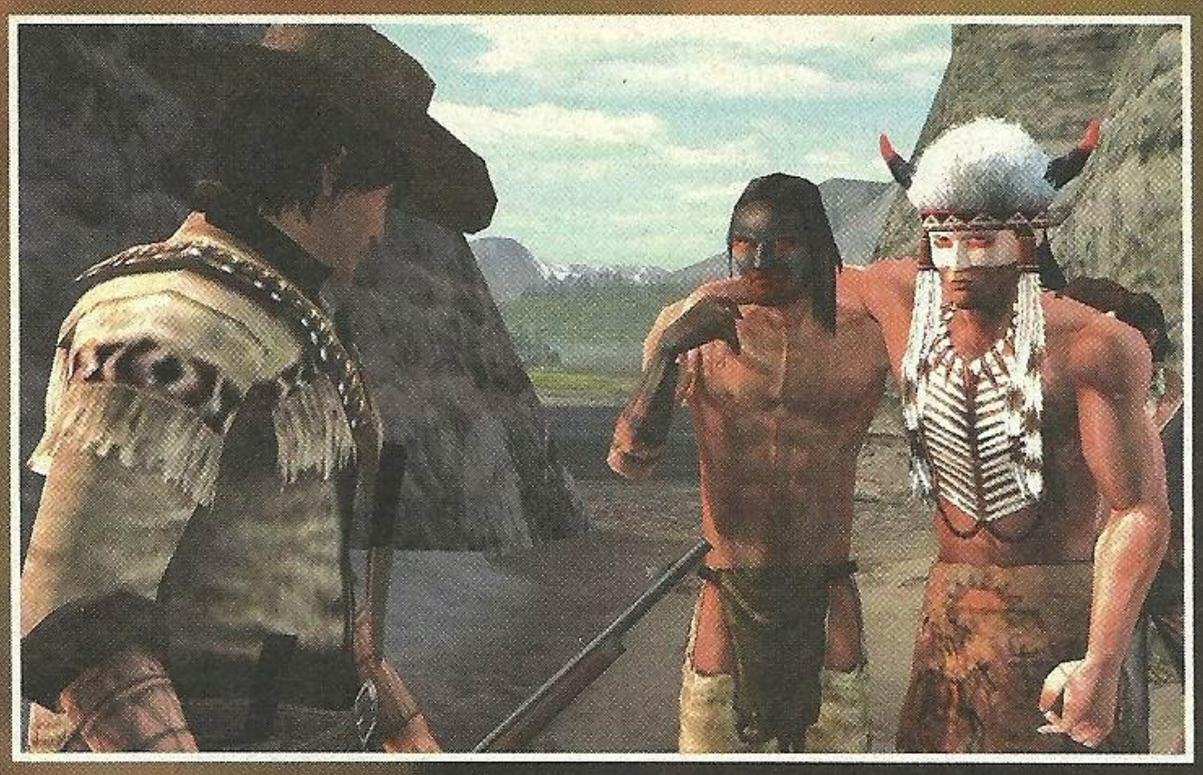
Problem w tym, że Gun, oprócz wymienionych wyżej atrakcji, dodatkowo proponuje mnóstwo pracy na ranczo, gdzie Colton wciela się w rolę poganiacza bydła, zawsze można też odwiedzić miejscowy Saloon i rozegrać kilka partyjek pokera. Zabawa z side-questami jest o tyle świetna, że pomyślne ich zaliczanie podnosi statystki mr White'a. Pracując na ranczo poprawiałem umiejętności jeżdżenia na koniu. Rozwalając przestępców sprawiałem, że Colton coraz lepiej strzelał, celował i ogólnie łapy mu mniej drżały. Wysokie statystyki to strasznie ważna rzecz i warto o nie dbać, tym bardziej, że główny boss w Gun, to jeden z najtrudniejszych zakapiorów, z jakimi miałem ostatnio do czynienia!

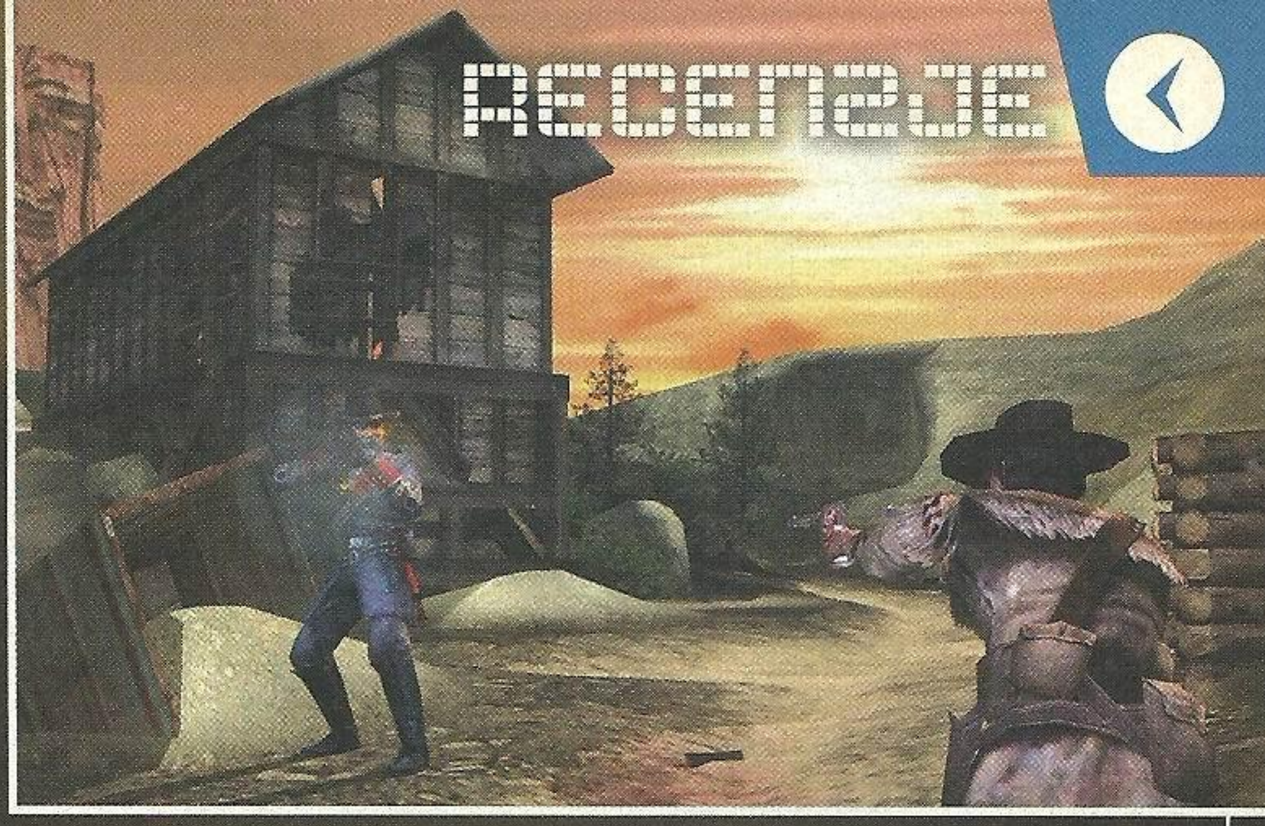
Wracając jednak do samej gry. Miło jest widzieć, że Neversoft nie popsuł sprawy free-roamingu. Pomijam fakt, że przez świat Guna można pędzić galopem nawet 15 minut i nie dotrzeć do jego końca. Ważne, że zawsze jest co robić, zadań nigdy nie brakuje i momentami odnosi się wrażenie, że główny scenariusz, to tylko jedna z wielu atrakcji, a nie oś napędowa gry. Zaryzykuję nawet stwierdzenie, że jest to druga po GTA gra, która tak sprawnie korzysta z idei otwartego świata.

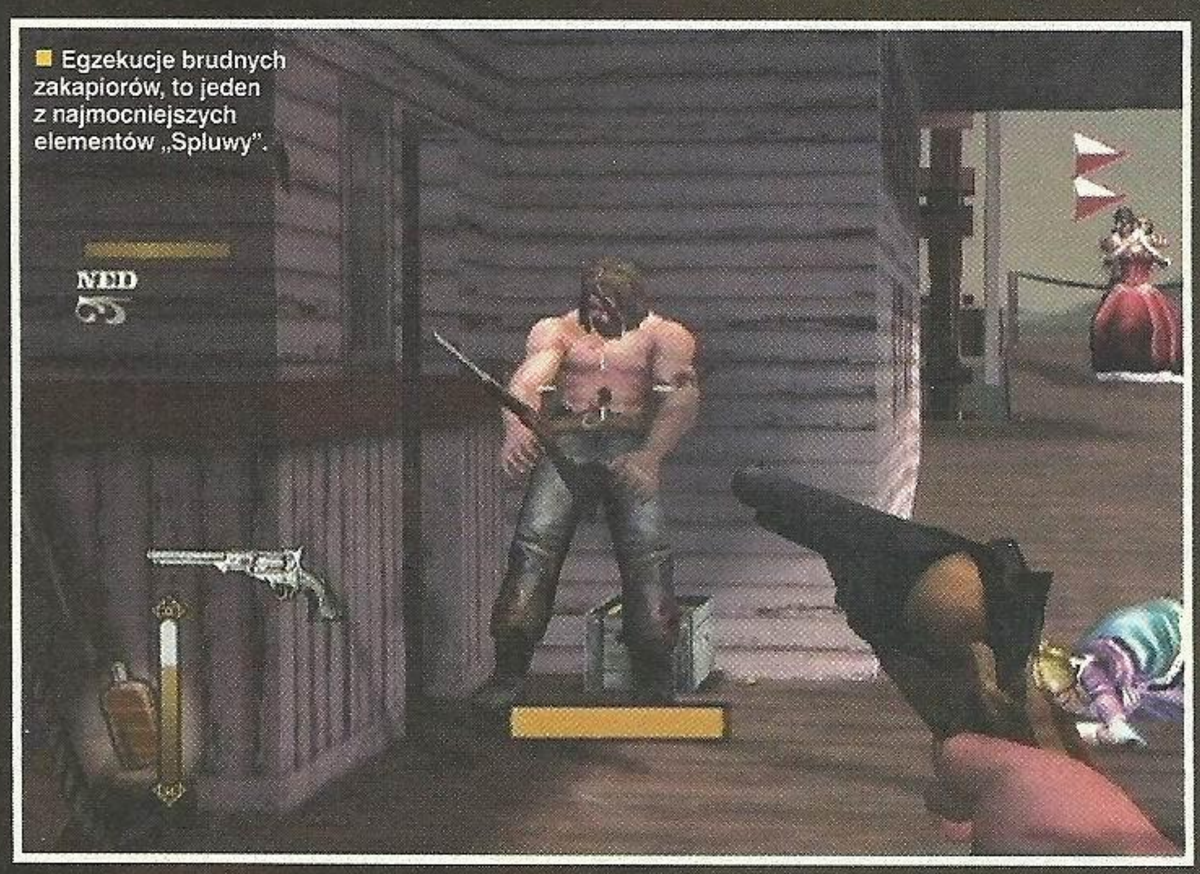


### →I WOLNOŚĆ LIMITOWANA

Z wolności w grze trzeba umiejętnie korzystać. Nie ma problemu, aby chwycić







Egzekucje brudnych zakapiorów, to jeden z najmocniejszych elementów „Spluwy".

pierwszego lepszego mieszczucha i poderżnąć mu gardło. Nie trzeba się nawet specjalnie namęczyć, żeby rozpocząć w barze strzelaninę, która przerodzi się w rzeź, a którą przetrwa tylko jeden człowiek. Gun dopuszcza wiele zachowań, ale części z nich nigdy nie wybacza. Jeśli rozwalicie zbyt wielu niewinnych ludzi, do miasta przyjedzie oddział egzekucyjny, którego zadaniem będzie sprzątnięcie intruza. Jeśli wykonacie publiczną egzekucję na niewinnym człowieku, ludzie zaczną się odtąd bać i omijać Was łukiem. Gun to masa statystyk, które pracują w tle i wierzcie mi, że każdy wyczyn (dobry i zły) będzie w nich odnotowany.

Gra nie byłaby jednak nawet w połowie tak fajna, gdyby Neversoft nie zapewnił nam kawałka solidnej akcji. Najspokojniejsze momenty Colton White przeżywa wyłącznie na początku gry, kiedy dochodzi do siebie po eksplozji statku. Potem głos zabierają już strzelby, niemyci kowboje i dziesiątki dekapitacji, których sprawcą jest nasz bohater. Z ulgą przyznaję, że przyjemnie uczestniczy się we wszystkich strzelaninach (im więcej przeciwników, tym lepiej), a gra punktuje takie akcje, jak headshoty, czy zabicie kilku bandziorów pod rząd. Miłym patentem jest Quickdraw, czyli spowolnienie czasu podczas walki. W trybie tym kowboje ruszają się wolno jak muchy w smole, dzięki czemu Colton bez problemu odstrzeliwuje im głowy i dziurawi kolana. Quickdraw przydaje się również do rozwalania lecących w naszym kierunku lasek dynamitu i płonących strzał, a jego działanie docenicie szczególnie podczas starć z bossami. Patent jest świetny i mniejsza nawet z tym, że pojawia się w co drugiej strzelance. Ważne, że Neversoft dobrze z niego skorzystał. Aha, nie wiem jak Wy, ale ja lubię, kiedy w grze pojawiają się sklepy z dopałkami. Dzięki drobnym sklepikarzom młody White zaopatruje się w wydajniejsze części do spluw, kupuje zioła rozszerzające pasek zdrowia, podkowy przyspieszające konia i temu podobne. A ponieważ wszystkie te bajery tanie nie są, w interesie bohatera jest szukanie dobrze płatnych zleceń.

W podróżach po Dzikim Zachodzie niezastąpiony okaże się koń i mapa. O ile koń pełni rolę szybkiego środka transportu, tak mapa wskazuje najbliższy cel podróży oraz najkrótszą drogę, jak do niego trafić. Nieraz odnosiłem wrażenie, że Neversoft traktuje mnie jak pięciolatka, bo podpowiedzi, którymi sypie Gun są aż nazbyt oczywiste. Chciałbym spotkać człowieka, który utknie na jakimś zadaniu, bądź zabłądzi w tej grze. Wierzcie mi – nie da się!

O ile graficznie Gun nie jest specjalnie urodziwy (prosta zabudowa miasteczek, masa rozmytych tekstur), tak udźwiękowienie gry to najwyższa półka. Dzięki temu, że postaciom użyczyli swych głosów bardzo charakterystyczni, amerykańscy aktorzy (charakterystyczni, nie znaczy znani), gra stała się przez to naprawdę wiarygodna. Musicie usłyszeć mentorski ton głosu Neda, posłuchać chorego psychicznie kaznodziei i histeryzującego MacGrudera, a poczujecie się jak na planie filmu – nie gry. No i te wątki muzyczne. Nie ma ich może dużo, ale do tempa akcji pasują jak ulał – mógłbym godzinami jeździć po prerii (i zaraz to zrobię!) słuchając kojącej melodii. Życzę sobie więcej tak udźwiękowionych gier! Muzyka jest tym elementem, który jako pierwszy trafia do grającego.

### →I BARDZO DZIKI ZACHÓD

Gdyby nie masa bocznych historyjek i dodatkowych scenariuszy, to morderców Neda dopadłbym w niecałe siedem godzin. Niedużo (przyznacie) jak na grę, którą nawet sam twórca porównuje do serii GTA. Moim zdaniem Gun celuje w ludzi, którzy grami lubią się przede wszystkim bawić. Nie przechodzić na szybko, tylko błąkać się po świecie i sprawdzać niewidoczne na pierwszy rzut oka niespodzianki. Gun opisany jest masą statystyk (ile zadań wykonał Colton, ile odkrył sekretów, itp.), które tylko czekają, aby naładować je na 100 procent. Po siedmiu godzinach zaliczycie co prawda scenariusz, ale nie złapiecie wszystkich podejrzanych, nie pomożecie facetowi na ranczo i nie wygracie nawet połowy nagród w pokera. W sklepach w dalszym ciągu czekać będą upgrade'y do pistoletów oraz rzeczy, na które długo jeszcze nie będzie Was stać. W rzeczywistości zabawa z Gunem trwa tak długo, jak sobie tego zażyczycie.

Neversoft bardzo sprawnie przesiadł się z deskorolki na rączego mustanga i mam nadzieję, że na tym ich przygoda z Dzikim Zachodem się nie zakończy. Jest zbyt udana!

Matt ■ ■

## NIEPOKOJĄCE...

Dziwna sprawa, ale nadal jest kilka rzeczy, których o Coltonie nie wiecie. Jeśli uważacie, że gość stojący obok ramki to jeszcze jeden dobroduszny kowboj, pomyślcie po raz drugi. Okrutnie zdziwił mnie fakt, że Colton ściąga ze swych ofiar skalpy! O tak, bardzo szybko w ofertach sklepów pojawia się specjalny nóż (za jedyne 15 dolców), którym od tej pory White wycina krwawe berety. Kowboje krzyczą jak opętani, ale to nie wzrusza naszego bohatera. Najdziwniejszy jest motyw, że ściągnięte skalpy nie służą kompletnie niczemu – nie ma ich nawet odnotowanych w statystykach! Trofea wycina się dla własnej... przyjemności. Trzeba się jednak spieszyć, bo nasz chory bohater skalpuje wyłącznie żywych. Innym niepokojącym motywem jest możliwość zajeżdżenia konia na śmierć. Poważnie! Wyobraźcie sobie, że zmuszając szkapę do ciągłego biegu, sprawicie w końcu, że rozłoży się jak długa! Co robi w tym momencie Colt? Szuka nowego konia. Po trzecie, naszego przyjaciela nie ominęła słynna gorączka złota. Jeśli kupicie mu odpowiedni kilof, to pojawi się odtąd możliwość kucia w specjalnych skałkach i wygrzebywania z nich złotego kruszcu. Nieźle. Trochę ciężko przyszło mi jednak odnaleźć się w czasach, gdy za złapanego przestępcę szeryf wypłacał 15 dolarów. Choć z drugiej strony, najdroższe rzeczy w sklepie schodzą po 50. Szczytem niesmaku będzie jednak Colton White w indiańskich szmatkach...

**Xbox | PS2 | GCN | PC**

Dziki Zachód nareszcie podbity!

- **Wydawca:** Activision
- **Producent:** Neversoft
- **Liczba graczy:** 1

http://www.activision.com

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

**8.5**

# CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE

## SERIA MEDAL OF HONOR OD ZAWSZE BYŁA WIZYTÓWKĄ WOJENNYCH SZTRZELANEK FPP NA KONSOLACH...

Teraz ma szansę się to zmienić. Poprzednia, wydana rok temu, część Call of Duty pokazała, że nie tylko dziecko Electronic Arts może być dobrym FPPem rozgrywającym się podczas Drugiej Wojny Światowej. Druga jej część to już rewelacyjna gra, która akcję i prezencję ma na iście hollywoodzkim poziomie, choć nie jest pozbawiona pewnych wad i niedociągnięć.

### →| CALL OF BIG RED MIELU

Call of Duty 2: Big Red One opowiada o losach Pierwszej Dywizji Piechoty – najbardziej zasłużonej amerykańskiej formacji zbrojnej. Pokierujemy tu krokami członka jednego z małych oddziałów wchodzących w jej skład. Jak być może pamiętacie z zapowiedzi, kierowany przez nas panopek jest bezimienny i nigdy nie występuje w scenkach, nie wiemy więc jak wygląda. Matt zasugerował, że może wyglądać jak „przystrzyżony na zapałkę" Mielu, a że mi taki układ pasuje, z chęcią poprowadziłem crapmastera przez rozmaite fronty największego konfliktu zbrojnego w dziejach ludzkości.

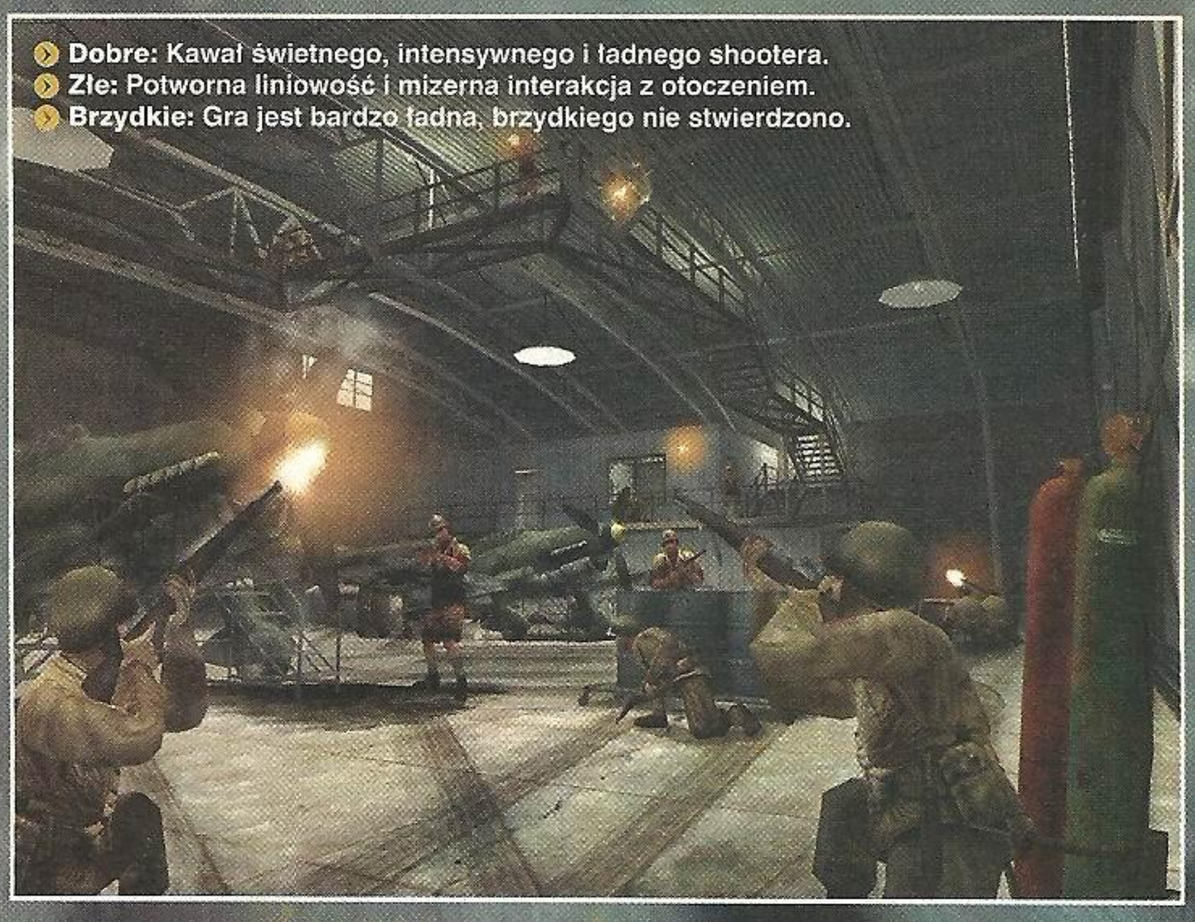
### →| MIELU INTENSYWNY

Już dawno nie grałem w tak intensywną grę. Tu co chwila dzieje się coś innego, cały czas trzeba uważać, żeby nie zarobić kulki, rozsądnie wybierać następne cele i posunięcia – huzia na Józia na niewiele się w nowym Call of Duty zda. Misje są długie, wymagające i ciekawe, ale przede wszystkim są nieprawdopodobnie wręcz napakowane akcją i różnorodnością. Za przykład niech posłuży jedna z misji w Afryce.

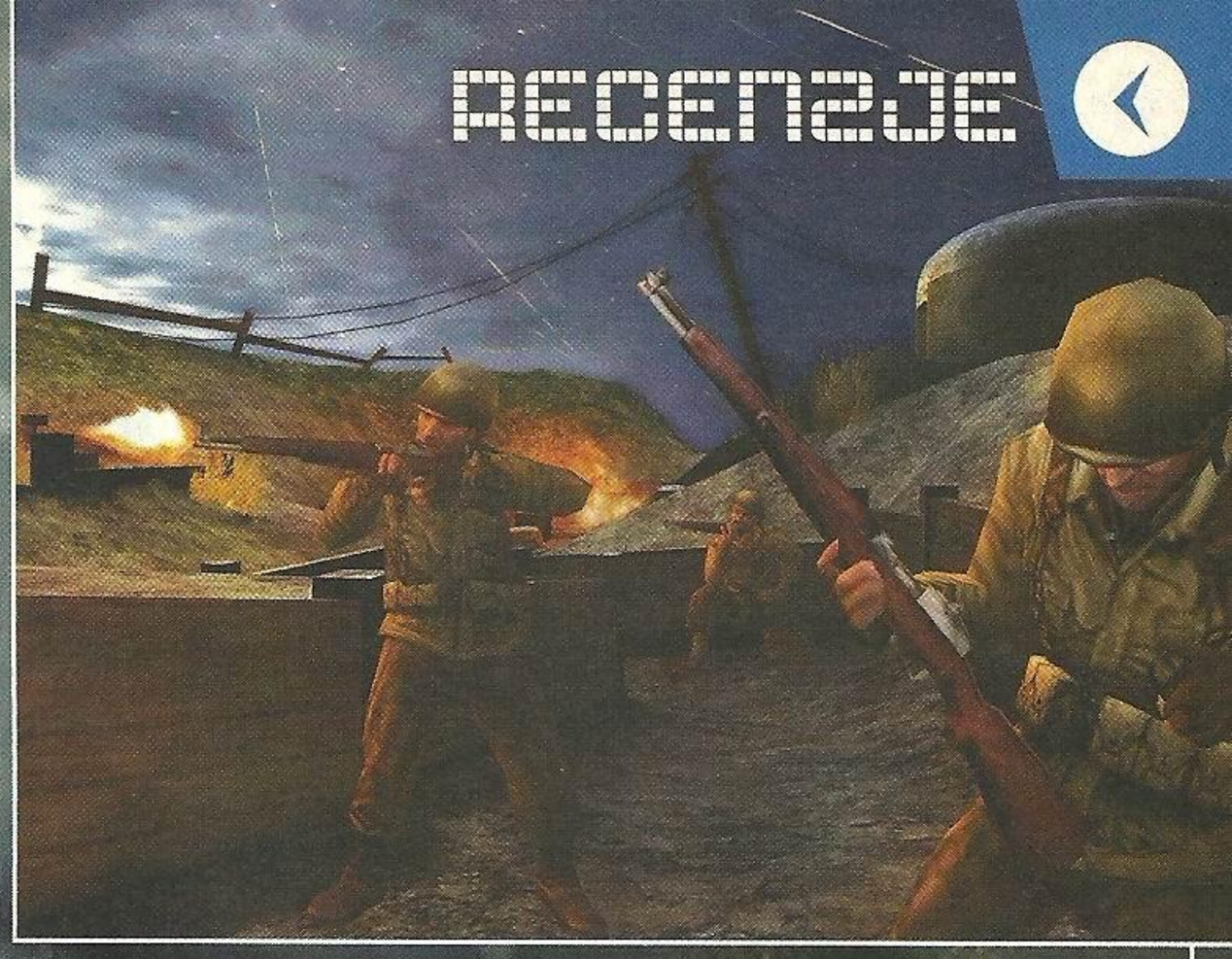
Początek jest dość niewinny – nasz crapmaster jest pasażerem łazika, którym razem z całą brygadą jedzie na misję przeciwko dywizji czołgów. Ponieważ przewaga jest po stronie nieprzyjaciela, teren trzeba zaminować, jednak, gdy już wszyscy mają opuścić pojazd, zza wydm wyjeżdżają niemieckie czołgi. Po panicznej ucieczce wyskakujemy z samochodu z zadaniem powstrzymania ataku. Siadamy więc za sterami działa przeciwpancernego 75mm i rozpoczynamy eksterminację. Pojazdy wroga wybuchają jeden po drugim, lecz gdy już, już myślimy, że zaraz rozbijemy przeciwnika w pył, w rzeczony pył rozbite zostaje nasze stanowisko ogniowe. Działo jest już tylko stertą pogiętego złomu, a kilka czołgów wciąż jedzie prosto na nas! Na domiar złego między nimi pojawiają się żołnierze Afrika Korps – tylko tego brakowało. Ostrzeliwując się z naszego przydziałowego Garanda dopadamy Mielem do karabinu maszynowego i wycinamy żołnierzy wroga w pień, jednak nie powstrzymamy karabinem czołgów. W ostatniej chwili z ratunkiem przychodzi nam własna kolumna pancerna. Po zaciekłej wymianie ognia ostatnie wrogie maszyny zostają unieruchomione, a my dowiadujemy się od czołgistów co dalej. Otóż bardzo chcieliby kontynuować swój przejazd – niestety za zakrętem znajduje się pole minowe, które trzeba unieszkodliwić. Naszym zadaniem będzie osłanianie saperów, z którymi u boku już po chwili biegniemy przełęczą w kierunku pola minowego. Oczywiście przełęcz jest obstawiona wrogimi żołnierzami – co chwila trzeba zdejmować jakiegoś hitlerowca, a porozstawiane tu i ówdzie gniazda karabinów maszynowych skutecznie zatrzymują nasz marsz. W końcu jednak docieramy do pola minowego, ale saperzy nic nie zdziałają, jeśli nie zniszczymy pilnujących go czołgów. Łapiemy więc za Panzershrecka i wysyłamy je do diabła. Po chwili przyjeżdża amerykański jeep, ale tylko po to, by rozbić się o skały – kierowca został pozbawiony życia przez snajpera. Pora złapać więc leżącego nieopodal starego, dobrego Springfielda i odstrzelić kilka niemieckich łbów. Po tym wszystkim saperzy przystępują do pracy, a my osłaniamy ich bezbronne zadki przy pomocy zamontowanego na wraku jeepa cekaemu. Gdy pole nie stanowi już dłużej zagrożenia pora odbić przejętą przez wroga artylerię. Zanim jednak do niej dojdziemy trzeba będzie przebić się przez wioskę – aż roi się tu od żołnierzy, a gniazda karabinów maszynowych mogą zakończyć żywot Miela w każdej chwili. Gdy wreszcie dotrzemy do pozycji artyleryjskich wystarczy już tylko wyciąć wroga w pień i wysadzić opancerzony pojazd, aby pomyślnie zakończyć misję... Uff! Czujecie?

Jedna misja, a tyle grania! I to nie jakiegoś spacerku po poziomie – nie ma tu chwili wytchnienia! A co powiecie na fakt, że to jedna z pierwszych misji? Dodam od razu, że kilkunastu? Powyższy opis daje wam jako taki obraz różnorodności zadań, jaka spotka Was na każdym kroku, choć oczywiście nie wszystko się w nim zawarło. Akurat prowadzenia czołgu

Podczas trzech kampanii zwiedzimy północną Afrykę, Sycylię, Normandię, Ardeny...



- **Dobre:** Kawał świetnego, intensywnego i ładnego shootera.
- **Złe:** Potworna liniowość i mizerna interakcja z otoczeniem.
- **Brzydkie:** Gra jest bardzo ładna, brzydkiego nie stwierdzono.



## WOJENKA W SIECI

Różnice między poszczególnymi wersjami Call of Duty są bardzo niewielkie. Najlepiej wypada tu oczywiście Xbox, z troszkę bardziej płynną animacją, ale nie ma tu mowy o jakichś kolosalnych różnicach. Zasadniczą jest natomiast multiplayer. Jest on tylko sieciowy, z przyczyn oczywistych wersja na konsolę Nintendo jest go więc pozbawiona. PS2 i Xbox oferują zabawę szesnastu graczom na kilkunastu poziomach. Dostępne są cztery typy zabawy: Deathmatch, Team Deathmatch, Capture The Flag i Domination – jak sami przyznacie, niezbyt oryginalne. Liczba opcji jest dość oszczędna, a sama rozgrywka prosta i przyjemna. W wersji na PS2 zdarzają się częstsze lagi – struktura sieciowa Sony daje o sobie znać.

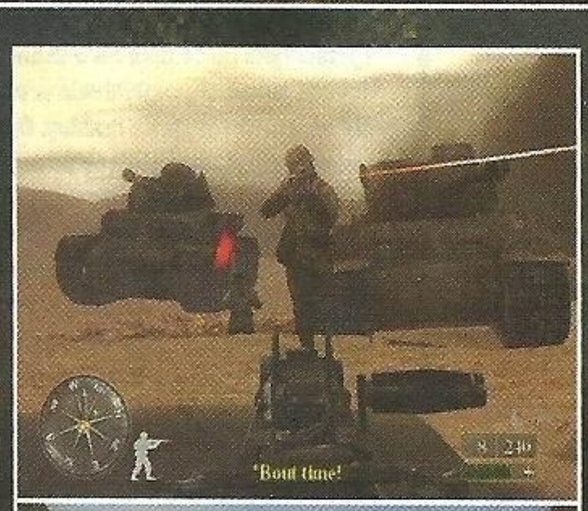
i wysyłania wrogich jednostek w cholerę, siedzenia w samolotowej wieżyczce i fundowania niemieckim samolotom awaryjnego lądowania w stu częściach, zrzucania z samolotu bomb na rafinerię, czy wyznaczania przy pomocy lornetki koordynatów dla artyleryjskiego ataku na bunkry w tej misji Mielu nie uświadczył, ale domyślacie się już, że w innych tak. Rewelacja.

Trzeba także zaznaczyć, że dzieje się tu chyba najwięcej ze wszystkich gier o tej tematyce. Na linii frontu non stop ściera się ze sobą kilkudziesięciu żołnierzy, wszędzie jeżdżą pojazdy, co chwila powietrze przeszywa huk eksplozji, wyrzucającej w górę masę dymu, pyłu i ciał wojaków. Walczący cały czas się nawołują, ostrzeliwują, wszędzie latają pociski, pod ostrzałem walą się budynki. Prawdziwe piekło! Śmiało mogę powiedzieć – to zdecydowanie najciekawsza, najintensywniejsza i najbardziej napakowana akcją gra FPP osadzona w tych realiach.

### →I MIELU I JEGO KUMPLE

Niestety, o tyle, o ile do akcji nie można się przyczepić, tak sfera narracji wypada bardzo blado. Przed każdą z trzech kampanii w grze możemy obejrzeć sobie historyczny filmik z komentarzem, przygotowany przez specjalistów z Military Channel, choć nie jest to nic, czego każdy miłośnik tego typu gier jeszcze nie widział. Poza tymi wstawkami, które pojawiają się rzadko, są raczej krótkie i mają ogólny charakter, a nie dotyczą konkretnie naszej ekipy, niewiele fabuły tu uświadczymy. Poza krótkimi rozkazami rzucanymi przez przełożonych podczas samych misji niespecjalnie nawet wiemy, co będziemy robić. A już w ogóle nie wiemy, po co walczymy. Tzn. gracz oczywiście wie, zakładając, że nie przespał wszystkich lekcji historii w szkole, ale żołnierze raczej nie – albo przynajmniej kompletnie nie uznają tego za warte wspomnienia. Ot, każą się bić, to idziemy, jeden pies Niemiec czy Eskimos.

Same postacie członków oddziału są fajne i dobrze zarysowane, widać, że starano się nadać im indywidualne charaktery i funkcje. Cały czas ze sobą gadają, żartują, wspominają stare czasy – można się wczuć, choć nie powiem, że nie mogło być lepiej. Wiecie już, że nasz Mielu nic nie mówi, dlatego wydaje się, że trochę odstaje od reszty oddziału. Poza krótkimi notkami biograficznymi, które odblokujemy w menu, nie ma tu zbyt wielu informacji o samych żołnierzach. Mamy wrażenie, że członkowie naszego zespołu znają się jak łyse konie, ale my ich już nie za bardzo. Szkoda, bo mogłoby to znacznie wzmocnić odbiór gry. Nie będzie specjalnym spojlerem, kiedy napiszę, że wreszcie, zgodnie z konwencją gatunku, jeden z żołnierzy zginie. I mimo, że rozegrała się przed moimi oczami scenka z udziałem reszty oddziału, padły w założeniu wzruszające słowa i pojawiła się nastrojowa muzyka, jakoś specjalnie mnie to nie poruszyło – ot, zginął jakiś wirtualny ludzik, ale go specjalnie znałem, ani nie zdążyłem polubić. A zdarzają się przecież wzruszające sceny śmierci w grach wojennych. I chyba nigdzie tak prostymi środkami nie sposób ich wywołać. Szkoda.



### →I ZABAWKI MIELA

Twórcy gry położyli duży nacisk na realistyczne odwzorowanie wszelkich historycznych broni i pojazdów. Faktycznie, tak szczegółowych modeli uzbrojenia nie widziałem do tej pory w innych grach – widać wszelkie szczegóły, przetłoczenia i oznaczenia na karabinach, a animacje przeładowania są naprawdę fachowe. A ma nasz crapmaster z czego postrzelać – podróż przez trzy kompletnie odmienne fronty dała twórcom Call of Duty 2 możliwość wpakowania do gry przeróżnych pukawek. Podobnie sprawa ma się z wszelkimi pojazdami. W menu mamy także dostęp do bazy wiedzy o uzbrojeniu i wszystkich wojennych wehikułach, jakie spotkamy w grze. Są to jednak tylko ogólne informacje, a nie militarna encyklopedia.

### →I PODSUMIELUJĄC

Nowe Call of Duty jest świetne, cholernie intensywne i widowiskowe – wojna aż wlewa się przez telewizor do pokoju. Wszystkie dźwięki, strzały, eksplozje i głosy postaci są znakomite. Muzyka jest na wysokim poziomie, ale włącza się niestety tylko w niektórych momentach – przez przeważającą część gry na soundtrack składają się tylko odgłosy walk oraz krzyki i jęki rannych.

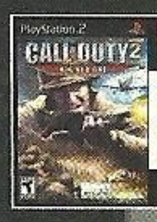
Gra jest wprawdzie bardzo mocno poskryptowana i liniowa, co może dla niektórych stanowić wadę, ale odpłaca za to rewelacyjnymi, iście filmowymi scenami oraz długimi, bardzo ciekawymi i różnorodnymi misjami. Wszystkie scenki są bardzo wiarygodne i znakomicie potęgują klimat wojny. Nie ma tu miejsca na nudę, a to w grach chyba najważniejsze.

Do tego jest na czym oko zawiesić – grafika jest bardzo dobra, poziomy olbrzymie, delikatny blur nadaje oglądanym obrazom filmowego charakteru. Aż dziwne, że przy takiej ilości detali i porywającej akcji na ekranie, gdy dookoła dzieje się naprawdę dużo, animacja nie chrupie. Brawa.

Call of Duty 2 jest znakomitą grą, obowiązkową pozycją dla fanów gatunku. To prawdziwa wojna zawarta na niepozornej płytce z grą.

**Blizzard Beast** ■ ■

U naszego boku walczy nawet kilkudziesięciu żołnierzy, choć są to raczej statyści.



**PS2 | Xbox | GCN** — Świetny sequel niezłej gry.

- **Wydawca:** Activision
- **Producent:** Treyarch/Grey M.
- **Liczba graczy:** 1(16)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

**8.2**

http://www.callofduty.com/bro/

OPIS NA PODSTAWIE WESJI NA PS2

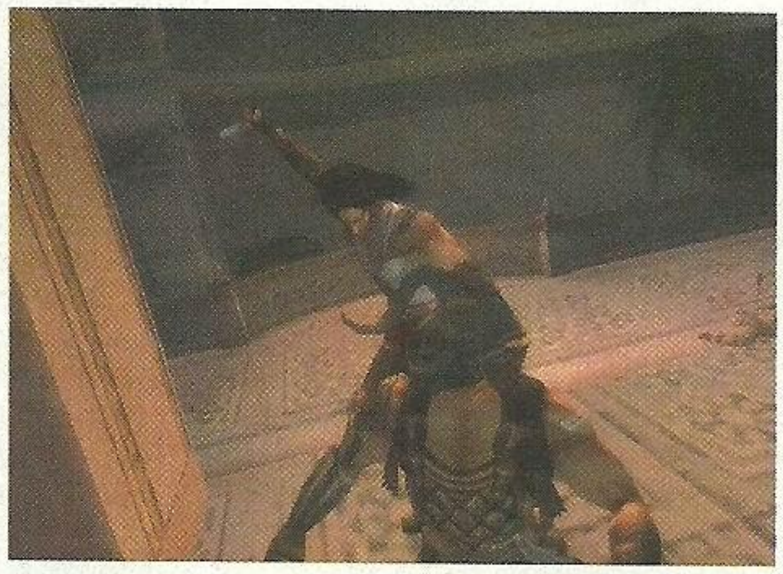
# PRINCE OF PERSIA THE TWO THRONES

## MAJĄC NA UWADZE SPORO PROBLEMÓW, JAKIE RAPORTOWALIŚCIE PRZY PIERWSZYCH DWÓCH CZĘŚCIACH, PRZYGOTOWALIŚMY OPIS DO THE TWO THRONES

### POWRÓT DO BABILONU – KSIĄŻĘ

Po intrze lądujesz na brzegu. Podejdź do bramy i wciskając „iks" razem z kierunkiem przeturlaj się przez szczelinę. Na placu biegnij w prawo i wejdź na drewniane wzmocnienie muru. Teraz przeskocz na podobne wzmocnienie znajdujące się naprzeciwko. Podejdź do krawędzi i przebiegnij po ścianie na przeciwległą, drewnianą konstrukcję. Przy ścianie chwyć się zagłębienia w murze i przejdź za róg po lewej. Opuść się na murek i zejdź do drabiny. Opuść się na drewnianą kładkę, po czym wskocz na kolumnę stojącą po środku placu. Przeskocz na drugi filar, podciągnij się i znowu przeskocz na pierwszą kolumnę. Teraz jeden sus i jesteś na drewnianej kładce. Wejdź na drewnianą skrzynię i przeskocz na kolumnę. Z kolumny na ścianę, gdzie Książę złapie się zagłębienia w murze. Opuść się na niższą półkę i przebiegnij po ścianie aż do małej deseczki, na której Prince się zatrzyma. Przejdź na drugą stronę muru, gdzie znajdziesz pierwszy w grze savepoint w postaci fontanny. Przejdź na mały, drewniany balkon.

W prawym dolnym rogu ekranu pojawi się specjalna ikona. W takich sytuacjach włącz L2, a konsola pokaże Ci całą planszę z odległej perspektywy, dzięki czemu będziesz mógł zaplanować dalszą drogę oraz zapoznać się z rozstawieniem straży. Wejdź po drabinie na mur. Po krótkiej animacji zdobędziesz sztylet i będziesz mógł wykonać pierwszego „speed killa". Kiedy w pobliżu wroga obraz charakterystycznie się rozmaże wciśnij „trójkąt", aby uruchomić animację zabójstwa. Później wciskaj „kwadrat" dokładnie w momencie, kiedy sztylet Księcia zaczyna błyszczeć. Wskocz na kolumnę, rozpraw się ze strażnikiem i po ścianie przebiegnij na drewnianą platformę. Trzymając się zagłębienia w murze przejdź wzdłuż ściany i przeskocz na kolejną drewnianą platformę. Zejdź po drabinie i załatw strażnika. Biegnij na dziedziniec i w wąskim przejściu zlikwiduj wroga. Na końcu drogi zobaczysz wodospad. Przebiegnij po ścianie i skocz na półkę po przeciwległej stronie. Podciągnij się na drugą półeczkę i po drabinie ruszaj na górę. Po deskach wbiegnij na okno, a wskoczysz na mur. Zobaczysz Kaileenę ze strażnikami, ale póki co biegiem po ścianie, aż do czerwonego płótna. Kiedy znajdziesz się na dole, pokonaj trzech strażników i przejdź do drabiny w wieży obronnej. Przeskocz na drugą drabinę i ruszaj na górę. Wbiegnij na ścianę, odbij się i schwyć wystającej dechy. Skocz na drabinkę i wyjdź ponownie na mury. Wejdź na płonący dach, załatw łucznika poniżej i ponownie skorzystaj z drabiny. Zabij strażników i korytarzem udaj się do następnej drabinki. Po wejściu na drewnianą platformę przebiegnij po ścianie i daj susa na następną platformę. Zawiśnij na wąskiej desce i w ten sposób przejdź za róg na następną platformę. Znowu spacer po deskach i na koniec skok na przeciwległą platformę. Przeturlaj się przez dziurę w deskach. Z krawędzi dechy przeskocz na belkę, z której opuść się na deskę poniżej. Na dole zabij strażników i w wąskim zaułku wbiegnij po ścianie, a następnie odbij się, aby skoczyć na drewnianą szczapę. Wejdź na górę, skąd znowu będziesz musiał poszybować ku rozciągniętej pomiędzy ścianami deseczce. Z deski wskocz w szczelinę pomiędzy ścianami i opuść się na ziemię. Załatw straże i znowu na deseczkę. Potem na deseczkę powyżej i skocz w szczelinę w ścianie.



Tym razem nie opuszczaj się jednak, a ruszaj w górę. Powtórz ten sam manewr z kolejnymi deseczkami oraz szczeliną, jednak teraz ponownie opuść się na ulicę zabijając przy okazji strażnika „speed killem". Korytarzem dobiegniesz w okolice placyku poniżej. Wciskając L2 rozeznaj się w sytuacji i skacz na belkę przed Tobą. Zabij wrogów i skorzystaj z drabiny. Przeskocz na balustradę i w korytarzu rozpraw się ze strażnikiem. Przetocz się pod drewnianą bramą, a następnie wdrap się na płonącą komórkę. Biegiem po ścianie, na deseczkę i „speed killem" eliminujesz dwóch przeciwników. Znowu po murze, aż Książę sam złapie się deski. Z deseczki przeskocz na pobliski balkon. Kiedy dojdziesz po schodkach do końca będziesz mógł wejść wyżej skacząc pomiędzy ścianami. Potem po półkach wdrapiesz się na górę i przejdziesz do kolejnej deski. Z niej przeskoczysz na belkę pomiędzy ścianami i korzystając z jeszcze kilku desek znajdziesz się za balustradą na malutkim balkonie. Zeskocz na ulice i wykończ barbarzyńców. Za rogiem znajdziesz koniec trasy i... ech, kolejne deski wystające z muru, po których musisz skakać.

Kolejny balkon, wycieczka po ścianie i deska. Musisz teraz wskoczyć na belkę powyżej, ale aby tego dokonać należy odbić się najpierw od ściany i dopiero złapać nasze drewniane przeznaczenie. Teraz hop do pomieszczenia, gdzie widzisz łunę ognia i możesz zapisać stan gry. Z balkonu zeskocz na mały daszek i przebiegnij po ścianie kilka metrów, aby wskoczyć na znacznie większy balkon po prawej stronie. Przy ścianie schwyć się wąskiej półki i atakując z góry speed killem rozpruj strażników. Po zakończeniu egzekucji rozejrzyj się dookoła i wskocz na niewielki, zdobiony podest stojący przy ścianie. Wbiegnij pionowo na mur, a gdy znajdziesz się na wysokości metalowej tabliczki wciśnij „kwadrat", aby Książę mógł wbić w nią sztylet. Następnie wciśnij „iks" aby podskoczyć i raz jeszcze naduś „kwadrat". Zapamiętaj dokładnie wygląd tych ściennych uchwytów oraz manewrów, jakie umożliwiają, gdyż w następnych etapach napotkasz je na swej drodze dziesiątki razy. Dobra, teraz hop na balkon, a stamtąd biegiem na ścianę, aż znajdziesz się na wbudowanej w mur skoczni. Gdy na nią wbiegniesz wciśnij „iks" i po wylądowaniu wejdź na kamienny przycisk, którym otworzysz drzwi.

W kolejnej komnacie wejdź na podest i przebiegnij po ścianie aż do metalowej tabliczki, o którą musisz się naturalnie zaczepić. Opuść się na deskę i skocz na tabliczkę widniejącą na przeciwległej ścianie. Szybki „speed kill" i lądujesz na lśniącej posadzce. Wespnij się na kolumnę, skocz na deskę, a stamtąd na balkon. Załatw strażnika, a potem susem przywitaj się z deseczką zawieszoną wysoko nad ziemią. Dzięki „speed killowi" szybko znajdziesz się na ziemi i przejdziesz do następnej komnaty. Na następnym balkonie wykończ straże. Skorzystaj z tabliczek na ścianie, aby móc wbiec na sąsiedni taras, gdzie widać jednego z wrogów. Najpierw musisz jednak pobiec w drugą stronę i z przeciwległego balkonu wbiec po ścianie na wyskocznię, aby móc wykonać „speed killa" z powietrza. Nad balkonem zobaczysz belkę, na którą musisz wskoczyć odbijając się od ściany. Z belki skok na drugą belkę, a później podskok i już jesteś na wąziutkiej półce, z której możesz bez problemu skoczyć na balkon. W korytarzu przedstaw strażnikom ostrze swego sztyletu. Przejdź do komnaty z dwoma posągami ojca Księcia i korzystając ze ściany oraz metalowej tabliczki przebiegnij na wąską półkę pod balkonem. Teraz oczywiście wskocz na balkon. Wbiegając na ścianę z kamiennym przyciskiem otworzysz drzwi, a odbijając się od

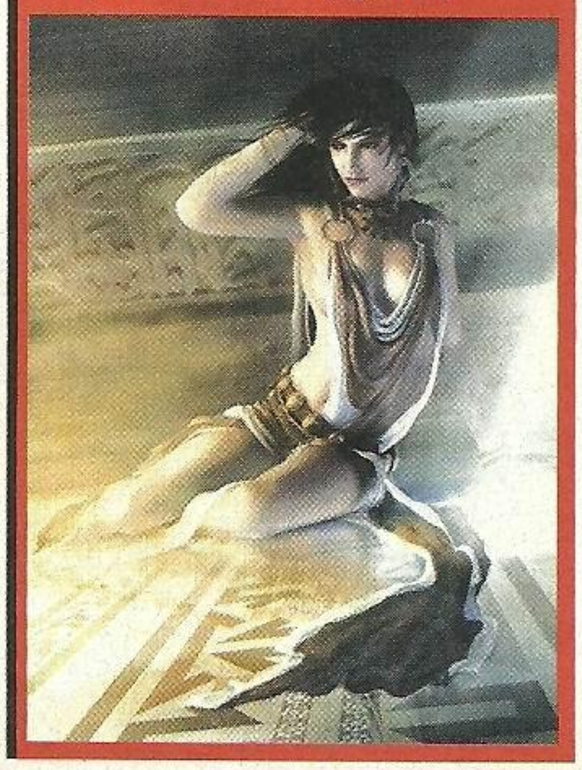
## STRATEGIA WALKI

O ile w przypadku elementów zręcznościowych musicie wykazać się po prostu refleksem i odrobiną przestrzennej orientacji, tak w walkach przyda się przede wszystkim spryt, który zaoszczędzi Wam sporo czasu i nerwów. Na początek proponuję zapoznać się z bogatą listą ciosów, którą znajdziecie w menu gry. Dzięki niej Wasze walki będą wyglądały niczym pojedynki matrixowego Neo i na pewno nie raz i nie dwa westchniecie z zachwytu nad fantastycznymi umiejętnościami Księcia. Z drugiej strony – efektowność nie zawsze równa się efektywności. Jeśli więc zależy Wam na czasie i nie chcecie zbytnio angażować się w rozliczne potyczki, proponuję kilka całkiem przydatnych rozwiązań.

Przede wszystkim darujcie sobie walkę z drugim orężem. Zamiast podnosić miecz czy buzdygan zostańcie przy podstawowym sztylecie. Dlaczego? Otóż tylko trzymając jedną broń możecie wykonać przerzut wroga poprzez podwójne wciśnięcie „trójkąta" przy przeciwniku. Ten manewr to prawdziwe błogosławieństwo i nie raz wybawi Was z opresji. Jego zaletą jest to, że powala na jakiś czas oponenta, w trakcie jego wykonywania będziecie nietykalni, a poza tym właśnie w ten sposób możecie z łatwością uciec z wianuszka otaczających Was adwersarzy (po przewróceniu nie zapomnijcie dobijać demonów sztyletem). Przede wszystkim jednak, przerzut pozwala zrzucać przeciwników na niższe kondygnacje plansz, a jednym zagraniem możemy od razu zakończyć nieraz długą walkę z piaskowymi demonami. Uważajcie jednak na dwie rzeczy. Nie spadnijcie z platformy i zawsze upewniajcie się, czy zrzucony na dół wróg na pewno sczezł. Czasami bowiem od pokonania wszystkich wrogów w danej lokacji zależy przejście do następnej.

Tradycyjnie też nadużywajcie przeskoku nad rywalem – wystarczy wcisnąć jednocześnie „iks" oraz „kwadrat". Ten manewr pozwala również wyrwać się z patowej sytuacji, przeciwnicy rzadko go blokują, a poza tym całkiem fajnie wygląda. Te dwie rady dotyczące normalnej postaci Księcia powinny pozwolić Wam pokonać większość wrogów bez zbędnych frustracji.

Jeśli chodzi zaś o walkę Dark Prince'em... po prostu wciskajcie namiętnie trójkąt – mroczna forma naszego bohatera jest tak potężna, że nawet najsilniejsi wrogowie będą dla Was dziecinną igraszką.



ściany będziesz mógł złapać się belki i wspiąć do otwartego teraz przejścia. Zapisz grę i ruszaj dalej korytarzem. Biegnij szybko, aby nie dać się nadziać na kolce wyskakujące z podłogi. Idąc dalej omijaj pułapki, aż w końcu znajdziesz się w ślepym zaułku, gdzie na środku korytarza zobaczysz ogromną wajchę. Skorzystaj z niej, aby otworzyć przejście w suficie, a następnie wbiegnij na ścianę w miejscu, gdzie znajduje się brązowa, stalowa sztaba ze szczeliną po środku. Kiedy będziesz u jej szczytu wciśnij „kwadrat", a Książę użyje sztyletu niczym lewara. Po wysuniętym bloku skalnym wbiegnij na ścianę i złap się półeczki.

Teraz możesz wejść przez sufit do ogromnej komnaty. Jesteś już w pałacu, nagraj więc stan gry i wejdź na posąg, nad którym zobaczysz stalową tabliczkę, o którą będziesz mógł zaczepić się sztyletem. W ten sposób będziesz mógł wbiec na platformę po prawej stronie, a stamtąd na skocznię i na wroga, który aż się prosi o dynamicznego „speed killa". Z kolejnej platformy wejdź na przyścienny cokół, a stamtąd po ścianie na kolejną skocznię i na wąską półkę ogromnej kolumny. Sztylet w tabliczkę nad głową Księcia i hop na deskę. Widzisz przed sobą zagłębienie w ścianie, a pod spodem przeciwnika? No to już wiesz co robić. Po zabójstwie wbiegnij na ścianę i złap się półki, która zaprowadzi Cię do tabliczki na murze. Wbij w nią sztylet i biegnij po ścianie, aż będziesz mógł się odbić i złapać półki na kolumnie. Teraz skocz na wąską kolumnę i opuść się na posadzkę. Zlikwiduj straże i skorzystaj z wyjścia na taras. Czas na spotkanie z Wezyrem i Kaileeną.

## RUINY PAŁACU – KSIĄŻĘ

Po świetnej animacji znajdziesz się na balkonowym tarasie wraz ze świeżo uzyskaną mocą cofania czasu. Ruszaj korytarzem, aż dobiegniesz do ściany z kamiennym przyciskiem. Wbiegnij na niego i skorzystaj z otwartego przejścia. W nowej komnacie od razu skręcasz w prawo i zanim stracisz grunt pod nogami lecisz po ścianie, aż wylądujesz w bezpiecznym miejscu. Wbiegasz po ścianie i wbijasz nóż w stalową tabliczkę, po czym ścianą dobiegasz do kolejnej tabliczki, a potem na stabilną platformę. Znowu wycieczka po murze, ale tym razem kończysz ją na czerwonej płachcie, po której zjeżdżasz na dół. Przy fontannie zapisz grę. Biegnąc dalej korytarzem omijaj wirujące ostrza oraz kolce, na jednej ze ścian wciśnij kamienny przycisk, a potem otwartym przejściem wskocz do ogromnej komnaty. Czym prędzej podbiegnij do ściany, aby razem ze środkową częścią podłogi nie wylądować w kilkusetmetrowej otchłani. Skacząc po kolumnach znajdziesz się na tyle wysoko, że będziesz mógł wylądować na półce ściennej i stamtąd skoczyć na kolejną kolumnę. Zanim ta się jednak rozpadnie wskocz na ścianę i wbij sztylet w tabliczkę. Korzystając z tych tabliczek i kolumn przeskocz na wystającą ze ściany półeczkę. Dalej skacz w stronę czerwonej tkaniny zdobiącej ścianę i zjeżdżając po niej wskocz w wąską szczelinę. Opuść się na podłogę. Tutaj możesz zapisać stan gry. Znowu korytarz pełen wirujących ostrzy i zapadających się podłóg, a potem skok z jednej platformy na drugą i po ścianie przebiegnij do wroga stojącego na pobliskiej platformie.

Wykończ drania i później wąską półeczką przejdź do jeszcze dwóch oprychów, po czym wyślij ich na tamten świat. Przy jednej ścianie zobaczysz skalne stopnie, po których wejdziesz na wyższą kondygnację. Na jednej ze ścian ujrzysz znajome już tabliczki, a więc skocz w ich kierunku i wbij sztylet. Dalej podciągnij się na skalną półkę i wejdź na platformę, po czym skocz na resztki podłogi, jakie ostały się na tym piętrze. Z tej platformy biegiem po ścianie na skocznię i dalej półeczką do korytarza, gdzie będziesz mógł zapisać grę. Przycisk, drzwi, schody... scenka przerywnikowa.

## KANAŁY – KSIĄŻĘ

Coś niedobrego zaczyna dziać się z Księciem, ale my śmiało ruszamy dalej. Po drążkach przeskocz na stały grunt i ruszaj dalej z biegiem wody. Skocz z krawędzi i złap się sterczącej ze ściany rurki. Po niej przejdź do kamiennych schodków i stąd skocz na kolejną, tym razem znacznie krótszą rurkę. Stań na niej i daj susa na ścianę, gdzie złapiesz się wąskiej półki. Zwisając z półki przejdź do szczeliny w ścianie i opuść się na ziemię. Ukatrup zielone maszkary i korytarzem ruszaj śmiało przed siebie. Na końcu użyj sztyletu niczym dźwigni i nową szczeliną opuść się w głąb kanałów. Po drążkach zeskocz do wody. Na jednej ze ścian znajdziesz metalowe tabliczki. Dzięki nim i półce na pobliskim murze dostaniesz się na kolumnę. W ten sposób uruchomisz mechanizm, który otworzy metalowe drzwi. Wejdź do środka. Dalej przejdź na małą deseczkę i skocz z niej pomiędzy ściany. Raz jeszcze opuść się na niższą kondygnację. Gdy nad krawędzią pojawi się znajomy już symbol, wciśnij L2 i obejrzyj dalszą trasę. Biegnij po półkach na sterczącą z sufitu pozostałość po kolumnie, dalej skok na drążek, potem na tabliczkę umieszczoną na wysuwającym się ze ściany bloku i w końcu bieg po ścianie na platformę. Przebiegnij po ścianie do szczeliny skalnej i raz jeszcze opuść się niżej lądując wreszcie na podłodze.

## KANAŁY – MROCZNY KSIĄŻĘ

I oto mamy pierwszą transformację w Mrocznego Księcia. Na dobry początek walka. Cały czas spada Ci pasek energii życiowej, ale wystarczy rozbić jakiś wazon lub zabić przeciwnika, aby zapełnić sobie jeden slot Piaskami Czasu. Po eliminacji wrogów wciśnij „trójkąt" w pobliżu kwadratowej płaskorzeźby na ścianie z podobizną demona (???). W ten sposób otworzysz drzwi i będziesz mógł przejść do kolejnej lokacji. Tam wskocz na kolumnę i opuść się na niższy poziom. Znowu krótka walka. Teraz skocz z krawędzi i w locie wciśnij „trójkąt", aby Książę zaczepił łańcuchem o drążek. Pamiętaj, że w razie zbyt dużego spadku energii gdzieś w pobliżu powinny być wazony, które po rozbiciu uwolnią Piaski Czasu niezbędne do egzystencji Dark Prince'a. Znowu walka i znowu podróż na drążkach. Na kolejnej platformie już czekają na ciebie zielone potworki, tak więc skończ z nimi szybko zdobywając tym samym cenny piasek. W jednym ze ślepych zaułków pociągnij łańcuchem blok skalny z twarzą demona i skorzystaj z otwartych w ten sposób drzwi. Po deskach na ścianie wejdź na górę i skocz w stronę drabiny na przeciwległej ścianie. Wejdź na wyższą półkę i tam w odpowiednim miejscu wykorzystaj sztylet jako wajchę. Z wysuniętego bloku skocz na drążek, a potem na pułapkę, ale oczywiście w momencie, kiedy ta zwrócona jest w Twoją stronę deskami, a nie kolcami. Teraz skacząc pomiędzy pułapką i skalną ścianą wejdź wyżej. Na końcu korytarza skok w szczelinę skalną i szybka jazda na dół. Książę wyląduje w wodzie i... powróci do swej normalnej postaci. I tak już będzie zawsze, kiedy jako Mroczne wcielenie naszego bohatera zetkniesz się z $H_2O$ – woda jakimś cudem likwiduje skutki transformacji.

## KANAŁY – KSIĄŻĘ

Po deskach i metalowej tabliczce na ścianie dostaniesz się do następnego korytarza, a tam stoczysz pojedynek z kilkoma przeciwnikami. Po wszystkim tradycyjnie użyj sztyletu jako dźwigni i przejdź przez podniesione wrota. Po lewej stronie ujrzysz białą kotarę. Nie musisz tam iść, ale osobiście bardzo bym Ci to polecał, gdyż to ścieżka prowadząca do poszerzenia paska zdrowia. Jedyne co musisz zrobić to przejść przez korytarz naszpikowany pułapkami. Tutaj po prostu wykaż się refleksem, a wszystko będzie dobrze. Po powrocie, z miejsca, gdzie znalazłeś zasłonę ruszaj dalej korytarzem pełnym pułapek. U wylotu znajdziesz savepoint i kolejne wyzwanie.

## TUNELE I DACHY – KSIĄŻĘ

Szybciutko po ścianie, na platformę i drabiną na górę. Skok na półkę skalną i unikając strzał po półkach dalej w górę. W tunelu zobaczysz strażników. Rozwal ich czym prędzej i po półkach oraz zagłębieniach w skale ruszaj dalej ku górze. Miej się jednak na baczności, gdyż niektóre półki będą się kruszyły, a niektóre chowały w mury. Na samym szczycie krótka animacja i już wiesz, kogo trzeba załatwić. Opuść się na dół zwężeniem w murze i „speed killami" pozabij wrogów. Podejdź do artefaktu wypuszczającego jasny promień, a otrzymasz dodatkowy slot na Piaski Czasu. Po ścianie (tam gdzie pułapka z kolcami) dobiegnij do drążka, na który musisz wskoczyć. Potem drugi drążek i na platformę, gdzie zabijasz łucznika. Skocz na łańcuch, zjedź w dół i „speed killem" wykończ strażnika. Wbiegnij na drewnianą platformę i wbij sztylet w tabliczkę powyżej. Po tabliczkach dobiegniesz do skoczni, a dzięki nim wylądujesz na następnej platformie. Dzięki kolejnej półeczce wejdziesz na wyższy taras i tam przekręcisz ogromną wajchę. Przebiegnij teraz po ścianie, gdzie widzisz ruchome kolce, a znajdziesz się na nowej platformie i po raz drugi zamienisz się w Mrocznego Księcia.

## TUNELE I DACHY – MROCZNY KSIĄŻĘ

Wbiegnij na ścianę i wciśnij „trójkąt", aby Książę mógł zaczepić łańcuch o świecznik. W ten sposób poruszaj się po platformach, aż w końcu dotrzesz do ściany, z której będziesz musiał skoczyć na długi, zwisający z góry łańcuch. Na dole wykonaj „speed kill" i rozwal resztę strażników. Później wejdź na kolumnę i z niej na drążek. W ten sposób doskoczysz do stalowej tablicy, gdzie znowu trzeba wbić ostrze, przez co podniesie się pobliska brama. Gdy wejdziesz do zbiornika z wodą, znowu przejmiesz kontrolę nad Księciem.

## UCIECZKA W RYDWANIE

A teraz coś z zupełnie innej beczki. Szalona przejażdżka rydwanem. Tym razem jeszcze prosta. Jedziesz cały czas przed siebie, nie możesz za bardzo hamować, a na dodatek trzeba uważać, żeby nie wpaść na ścianę. W trakcie gonitwy spychaj rywali na przeszkody, a wskakujących do wozu wrogów strącaj wciskając „kwadrat".

## PRZEDMIEŚCIA – KSIĄŻĘ

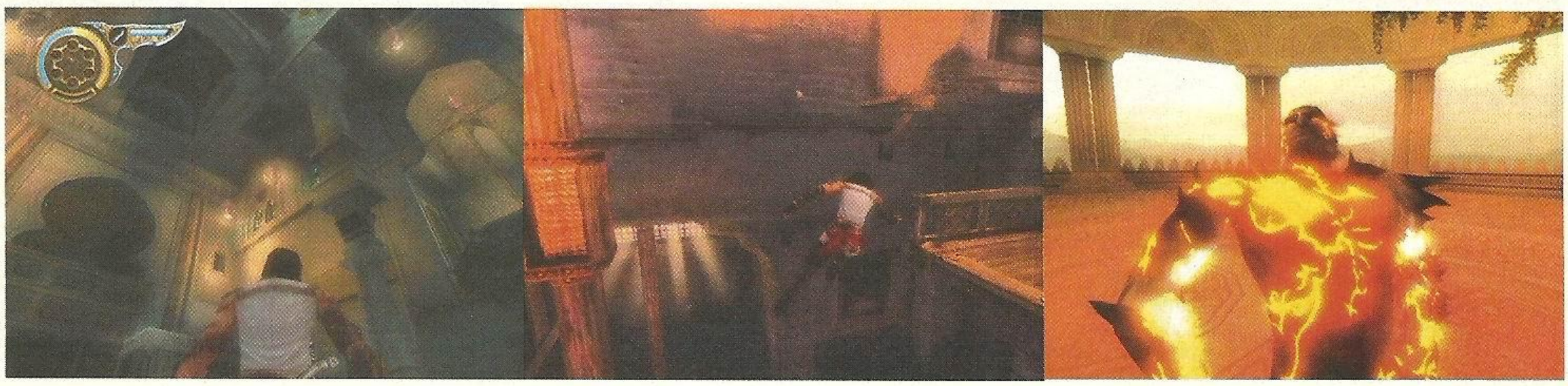
Po dynamicznej wycieczce wejdź na górę po deskach wystających ze ścian i po drabinach. W końcu znajdziesz się na krawędzi dachu i zobaczysz wrogów na niższych piętrach. Wciskając L2 w odpowiednim miejscu rozeznaj się w sytuacji. Korzystając z półek i desek dostań się na sporą platformę, skąd biegiem wskoczysz na skocznię, a potem prosto na przeciwnika wykonując „speed killa". Zabij drugiego adwersarza czającego się za oknem w małym pomieszczeniu, po czym z balkonu opuść się na tabliczkę, w którą wbij sztylet. Teraz możesz załatwić po cichu wrogów poniżej i ruszać w stronę jasnego promienia. W tym celu z deski wskocz na drążek, dalej do szczeliny pomiędzy ścianami i już możesz opuszczać się na plac pod sobą. Po wymordowaniu przeciwników podejdź do artefaktu i zgarnij sto piaskowych kredytów. Biegnij dalej ulicami miasta, aż trafisz na cokół pokryty brązową szmatą (stojący przy ścianie). Wejdź na niego, wbiegnij po murze i zaczep ostrzem o metalową tabliczkę. Teraz po ścianie do dziury w murze i skok na następny dziedziniec. Tutaj rozpraw się z dwoma piaskowymi ogarami i przebiegnij po ścianie nad wyrwą w drewnianej podłodze. Powtórz ten manewr przy drugiej wyrwie i dalej po murku wskocz na wyżej położone ulice. Z rozbiegu daj susa nad przepaścią i wskocz do pomieszczenia, gdzie... znowu zamienisz się w Mrocznego Księcia.

## PRZEDMIEŚCIA – MROCZNY KSIĄŻĘ

Wykończ piaskowe ogary, posil się Piaskami Czasu z dzbanów i po ścianach oraz drążkach ruszaj przed siebie. Uważaj na zapadające się podłogi i wykorzystuj świeczniki na ścianach. Tak w końcu dostaniesz się do drabiny, która zaprowadzi Cię na górę. Tam ponownie zamienisz się w normalnego Księcia i będziesz mógł zapisać grę.

## DACHY PRZEDMIEŚĆ – KSIĄŻĘ

Przeskocz na pobliski dach i zabij znajdującego się tam łucznika. Teraz zeskocz na niższy daszek, wykończ jeszcze jednego łucznika. Stąd po ścianie na skocznię, potem na drugą i... krótka animacja. Znowu skakanie po dachach i dwóch przeciwników do uśpienia. Kiedy



rozprawisz się z dwójką łuczników wskocz na wyższy daszek i obejrzyj krótkie przedstawienie sytuacji. Przeskocz na niższy daszek w oddali, po czym wbiegnij po ścianie na skocznię i złap się łańcucha. Na dole zabij strażników i zejdź jeszcze niżej posiłkując się półkami na ścianach. Później na ścianie znajdź metalową tabliczkę i wbij w nią ostrze. Przeskocz na półkę i wejdź na górę. Teraz bieg po ścianie i znowu korzystamy z uprzejmości tabliczki. A nawet dwóch. Na dole, na ścianie znowu wypatrz tabliczki i z ich pomocą przebiegnij do miejsca, gdzie wykorzystasz sztylet jako lewar. Przeturlaj się pod podniesioną bramą i zapamiętaj stan gry. Czeka Cię pierwsza przeprawa z bossem! [BOSS 1]

### TUNEL ARENY – MROCZNY KSIĄŻĘ

Po pokonaniu bossa i krótkiej animacji zaczynasz jako Dark Prince. Teraz będzie troszkę trudniej. Przebiegnij po ścianie, a następnie unikając pułapek i korzystając z łańcucha jako środka transportu dostań się do drabiny. Opuść się jak najniżej i wciskając „trójkąt" wysuń kamienny blok, po czym pędź ile sił w nogach do drzwi. Po drugiej stronie przebiegnij się po ścianie zaczepiając o świecznik, skocz na półkę, a potem zahacz łańcuchem o drążek i witaj na kolejnej półeczce. Teraz kilka skoków po deskach i jesteś w następnym korytarzu. W sąsiednim pomieszczeniu woda znowu przemieni Cię w Księcia.

### BALKONY – KSIĄŻĘ

Nagraj stan, po czym przebiegnij się ścianą na skocznię i zabij dwóch strażników. Pokonaj podobną trasę i wykończ kolejną ofiarę. Zejdź na dziedziniec w okolicę jasnego snopa światła i wykończ wszystkich strażników (najlepiej „speed killem"). Po wszystkim podejdź do artefaktu – otrzymasz moc zwalniania czasu. Teraz wejdź na jeden z balkonów i w korytarzu wbiegnij na ścianę z kamiennym przyciskiem. Otworzą się drzwi, ale żebyś mógł do nich dobiec musisz najpierw zwolnić czas wciskając L1. Przetocz się pod przeszkodą z desek i zapisz stan gry.

### MROCZNA ALEJA – KSIĄŻĘ

W miejscu, gdzie o mur leży oparta spora krata musisz skakać pomiędzy ścianami, aby dostać się do metalowej tabliczki i tam wbić ostrze noża. Przebiegnij na balkon obok i ruszaj dalej drabiną ku górze. Na dachu, z końca kładki, zeskocz na niższy budynek i rozeznaj się w sytuacji wciskając L2. Załatw strażnika poniżej. Podobnie potraktuj łucznika na sąsiednim dachu. Po ścianie wejdź wyżej i obejrzyj scenkę animowaną ze starą znajomą. Wysoko na ścianie budynku znajdź tabliczkę i zahacz o nią ostrzem, a potem o drugą i tak dobiegniesz na balkon poniżej, gdzie trzeba będzie zabić dwóch przeciwników. Przeskocz na niższy budynek, a po zlikwidowaniu dwójki oprychów znowu obejrzyj animację. Otwartymi drzwiami wejdź do pokoju. Skok pomiędzy ściany, zjazd w dół, skok na tabliczkę i po czerwonej płachcie zsuwamy się na sam dół. Znowu na budynek, znowu biegniemy po ścianie i raz jeszcze jazda na szkarłatnej zasłonie. Dojdziesz do miejsca, gdzie znowu trzeba będzie skakać w górę pomiędzy ścianami (rozejrzyj się za pomocą L2). Dojdziesz w końcu do drabiny prowadzącej niemalże na szczyt budynku. Tam spotkasz się ponownie z Farah. Będziesz musiał dostać się do świątyni. Zeskocz na trawę i zlikwiduj niewidzialnych wrogów. Na murku, przy zwalonych deskach i kamieniach, znajdziesz wysoko umieszczoną miedzianą tabliczkę, w którą wbij sztylet. Podciągnij się do krawędzi kolumny i w ten sposób obejdź ją dookoła wisząc na rękach. Stamtąd hop na kolumnę, potem na ścianę z tabliczką i biegiem do skoczni. Farah strąci na ziemię dzwon, który przyda Ci się już za moment. Zeskocz na platformę z dzwonem, zabij potworka i przesuń mosiężną kupę złomu pod wyrwę w ścianie. Wskocz do środka, użyj noża jako dźwigni i otwórz tym samym drzwi dla Farah. Zeskocz szybko na dzwon i po ścianie leć do drzwi, zanim te znowu się zamkną.

Teraz czeka Cię trochę biegania po ścianach i spacerowania po zapadających się półkach skalnych. Przełącz dźwignię, która uruchomi wysuwające się półeczki. Jeszcze trochę półkowego szwendania i wyjdziesz na placyk, po którym spacerują piaskowe ogary. To będzie ciężka walka, dla tego polecam włączyć zwolnienie czasu i zasiec bestie. Przy krawędzi, gdzie nad głazem widać drążek, przebiegnij się po ścianie, wybij i złap za niego. Skocz na mechanizm dźwigni i wbij sztylet. Następnie ruszaj żwawo na blok skalny, który się wysunął i stamtąd po murze przebiegnij na drewnianą platformę. Znowu po ścianie, odbij się od muru zburzonej wieży i już jesteś na kolejnym drążku. Odwróć się i hop na murek, który przed momentem wykorzystałeś jako odskocznię. Teraz sus na dosyć szeroką półkę na ścianie (wygląda na dosyć daleką, ale spoko, Książę sobie poradzi), po czym pionowe wbiegnięcie i nóż w tabliczkę. Bieg po ścianie, odbicie i chwyt na drążku. Teraz wyląduj na desce, a z niej skocz na balkon, gdzie widzisz jakiś flakon i miskę. Z góry zaatakuj straże pilnujące artefaktu produkującego żółty snop światła. Wykończ wszystkich, a w nagrodę dostaniesz dodatkowy slot na Piaski Czasu. Przesuń dzwon pod dwie metalowe tabliczki znajdujące się jedna nad drugą. Wejdź na dzwon, wbiegnij pionowo na ścianę i wbij sztylet. Podskocz na wyższą tabliczkę i wejdź na malutki taras. Pogadasz z Farah i przystaniesz na współpracę z dziewczyną.

### ŚWIĄTYNIA – KSIĄŻĘ

Musisz tak kręcić wajchami na tarasie, aby dziewczyna mogła przejść po kładkach i stanąć naprzeciwko dziury w wieży. Wajchy są trzy – dwie na tarasie głównym, a trzecia na małym balkonie, zaraz przy wejściu do tej lokacji. Kiedy Farah wreszcie znajdzie się vis a vis dziury, strąci dla Ciebie dzwon w zburzonej wieży. Podsuń go pod mechanizm dźwigni i wbijając w odpowiednie miejsce sztylet otwórz drzwi tuż obok. Wejdź do środka i korzystając z półek, ścian i tabliczek dojdziesz do sporego „szybu", gdzie czeka Cię trochę wspinania. Na górze znajdziesz savepoint i mechanizm otwierający drzwi. Schodami zejdź na balkon i obejrzyj poczynania Wezyra.

### ŚWIĄTYNIA – MROCZNY KSIĄŻĘ

Ciężka sekcja zręcznościowa. Najpierw skaczesz po belkach stropowych, aby dostać się do pierwszego wroga, a potem trochę biegania po ścianach i walki z piaskowymi ogarami. Na jedynej z platform zobaczysz kamień z symbolem demona w ścianie i właśnie tam musisz użyć łańcucha, żeby wyciągnąć z muru ogromny blok. Wskocz na niego, wbiegnij na ścianę i po odbiciu wyląduj na balkonie. Później wyciągniesz jeszcze jeden blok i z niego ruszysz po ścianie, zaczepiając także o świeczniki i skacząc ze skoczni, aby dostać się do platformy z dwoma przeciwnikami. Przed sobą zobaczysz dwa olbrzymie posągi. Na razie biegnij jednak po ścianie, zaczep o świecznik i ze ściany skocz na drążek, o który musisz zahaczyć łańcuchem. W końcu jednak dobiegniesz do statuy i zaprzesz się nogami pomiędzy nią, a ścianą. Znowu skok z łańcuchem i jesteś przy drugim monumencie. Zsuń się trochę ku dołowi i przeskocz na platformę. Odbij się od ściany i złap krawędzi balkonu, gdzie stoi dwóch strażników. Zabij obu, a sam ruszaj po ścianie do czerwonej zasłony, po której zjedziesz sobie na odpowiednią wysokość, aby zaczepić łańcuchem o drążek i przeskoczyć na drugą płachtę. Teraz zjeżdżasz na sam dół i likwidujesz kilku zielonych mięczaków. Wciśnij kamienny przycisk w podłodze, po czym skorzystaj z drzwi. Znowu przycisk, ale teraz do zamykających się drzwi musisz dobiec przez mały tor przeszkód. Umiejętność zwalniania czasu bardzo tu się przyda. Wpadamy do wody i znowu czas na oryginalnego Księciunia.

### ŚWIĄTYNIA – KSIĄŻĘ

Po przekręceniu wajchy pojawią się wrogowie. Załatw ich i skacz na kolumnę. Potem na drugą, a stamtąd na sporą platformę. Sprint po ścianie i hop na drążek. Skacząc po cieniutkich belkach wskocz do dziury zasłoniętej niebieską tkaniną. Znowu masz szansę powiększyć pasek energii. Później, skacząc z drążka na drążek, wejdź na samą górę i w korytarzu przesuń dźwignię, aby otworzyć drzwi. Po zasłonach na dół i otwieramy drzwi używając sztyletu i naściennego mechanizmu. Po ścianie przebiegnij do drabiny, a na górze zapisz grę przy fontannie. Po rozmowie z „zakratowaną" Farah idź w lewo i przebiegnij się po ścianie, po czym skocz na drewniany parapet przy małej, wiszącej altance. Obejdź ją dookoła parapetem i skocz pomiędzy ścianę a drewnianą kratkę. Opuść się teraz ku ulicy i przygotuj na „speed killa". Kiedy wrogowie padną, przesuń wiklinowy kosz na kamienny przycisk i skorzystaj z drzwi. Dojdziesz do dużego placu w dole, gdzie czekają trzy demony do skasowania. Usuń wszystkich przeciwników i znajdź mechanizm, który po przebiciu sztyletem otworzy drzwi dziewczynie. Skorzystaj teraz z jej uprzejmości i posłuż się koszem jako obciążeniem jednego z kamiennych przycisków w ziemi. Na drugim stań sam i gdy tylko otworzą się drzwi, użyj mocy zwolnienia czasu i biegiem do wyjścia. Na końcu korytarza wejdź po drabinie, a potem wyjdź drewnianym szybem wbijając ostrze w tabliczkę i chwytając się płytkiego wyżłobienia w murze. Jeszcze kilka akrobacji w podobnym guście i jesteś przy savepoincie. Teraz wycieczka po ścianie i po skoku lądujesz na wąskim gzymsie. Przejdź trzymając się gzymsu wokół ogromnej kolumny i z deski skocz w szczelinę ścienną. Na dole załatw demony i użyj sztyletu oraz naściennego mechanizmu. Jeśli zwolnisz czas – uda Ci się przemknąć pod zamykającymi się drzwiami.

Jesteś już blisko kolejnego artefaktu wydzielającego żółty promień. Skacząc po belkach znajdź najlepszy punkt do rozpoczęcia „speed killa" i do roboty. Nagroda to nowy, ostatni już slot na piasek. Wysuń wiklinowy kosz z piramidki i podziwiaj kocie ruchy Farah. Ten sam kosz przesuń pod ścienny mechanizm, dzięki czemu otworzysz sobie drzwi. W korytarzu wejdź po drabinie i dalej biegiem po ścianach i na skocznię. Wracamy do zamku. Po krótkiej scence z dziewczyną nagraj stan gry. Przebiegnij się po ścianie, skocz na gzyms i dostań się do strażnika stojącego na balkonie. Potem hop z deski na półkę ścienną i spadamy na kolejny balkon, gdzie Książę zmienia swą postać.

### HAREM – MROCZNY KSIĄŻĘ

Skok z łańcuchem, a później gzymsami na dół. Zabij przeciwników i chwyć się jedynej dostępnej półki ściennej. Potem drugiej, a następnie po skoku posiłkuj się dobrodziejstwem łańcucha i wyląduj w końcu na balkonie. Naciśnij przycisk i skorzystaj z drzwi. Przejdziesz wreszcie do wnętrza budynku, który okaże się haremem i burdelem w jednym. Zabij przeciwników na dole, po czym wejdź na kolumnę i skocz na ogromny filar stojący po środku sali. Podciągnij się wyżej i stamtąd na balkon, gdzie zabijesz wroga. Sprint po ścianie, a w następnej komnacie znowu pojedynek. Jeszcze jedna przebieżka, zabójstwo i możesz już (skacząc

## TAKTYKI NA BOSSÓW

### ARENA – BOSS NR. 1

Na pierwszy rzut oka bydle wygląda niebezpiecznie, ale bardzo szybko można sobie z nim poradzić. Nawet nie próbuj go atakować, a od razu biegnij ku schodkom, które ujrzysz przy ścianie areny. Tamtędy, biegając po ścianie i korzystając z metalowych tabliczek oraz desek dostaniesz się na niewielką platformę znajdującą się na poziomie twarzy potwora. Na krawędzi deski wystarczy wcisnąć „trójkąt" i już oglądasz animację „speed killa". Oczywiście nadal musisz wciskać kwadrat, kiedy sztylet pokrywa biała poświata. Dobra, teraz runda druga. Schodki zniszczone, więc biegniesz do małej, drewnianej kładki, z której łatwo przebiegniesz po ścianie, po czym dostaniesz się na wysoką platformę. Powtórz zabawę w speed killa, aby oślepić olbrzyma. Teraz wystarczy tylko trzymać się cały czas za gigantem i ciąć ile wlezie jego łydki. Kiedy zejdzie mu pasek energii, behemot padnie na kolana, a Ty kilkuciosowym „speed killem" będziesz mógł zakończyć tę rzeźnię.

### HAREM – BOSS NR. 2

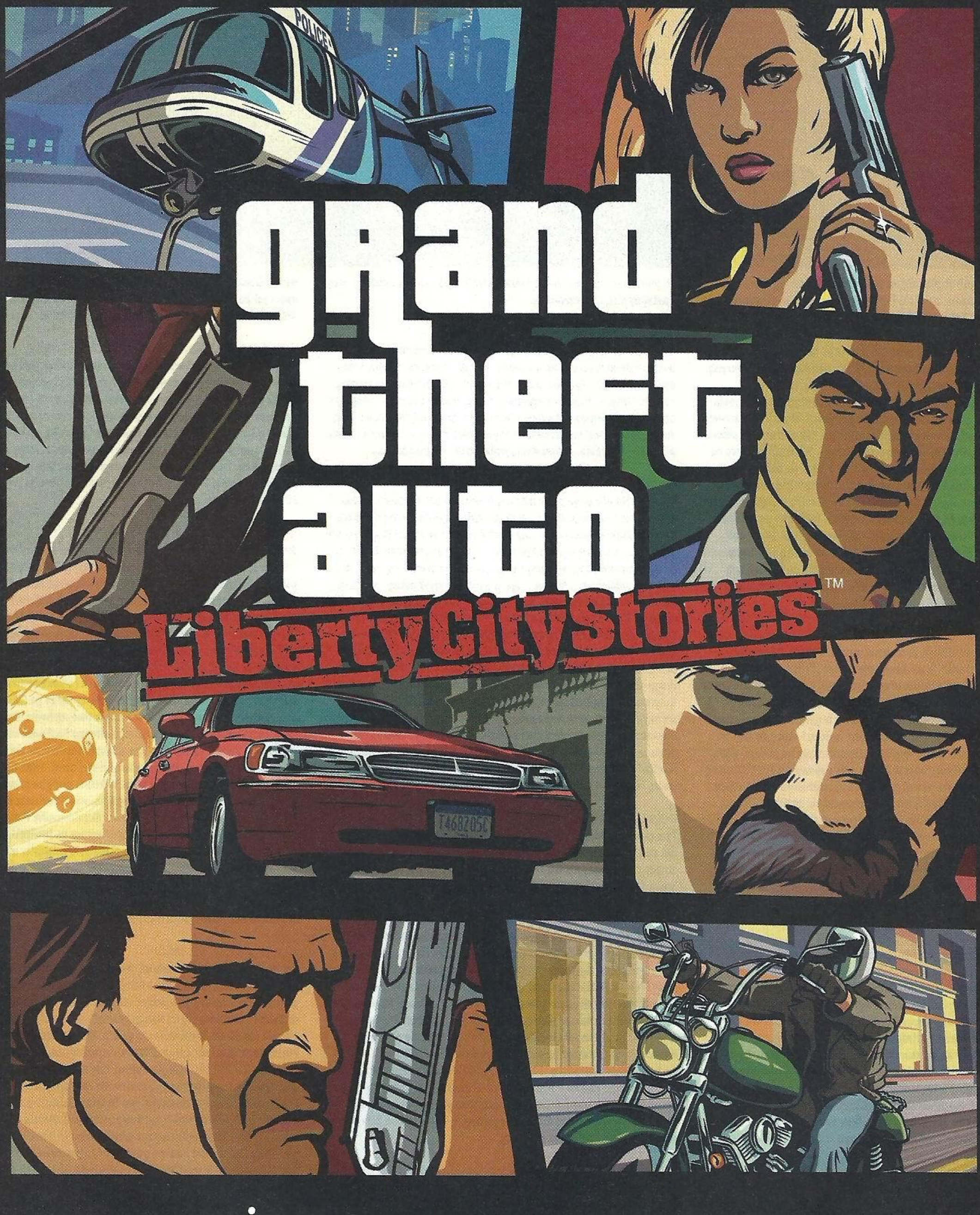
Zacznij walkę rozdając normalne combosy, a gdy dojdzie do zwarcia, mashuj „kwadrat". Za drugim razem Książę zamieni się w swój mroczny odpowiednik. Prosta walka. Za każdym razem, gdy zbliżysz się do przeciwniczki, ta zdoła uciec, gdyż jest od Ciebie szybsza. Recepta jest prosta. Dobiegasz po ścianach do kobitki (po drodze załatwiasz jednego wroga na platformie, aby odnowić energię), a gdy tylko znajdziesz się z nią na jednej platformie, odpalasz slow-motion i wtedy ładujesz w nią serie ciosów. Powtarzasz tę operację kilka razy, na koniec jeszcze jedno zwarcie, czyli mashowanie „kwadratu", i po wszystkim.

### MROCZNI JEŹDŹCY – BOSS NR. 3

Ostatni „kierowca" rydwanu spadnie razem z Księciem na małą arenę, a po chwili do drania dołączy jego kumpel. Zawsze atakuj kolesia z mieczem. Po kilku ciosach wojownik z toporem rzuci mu się na pomoc, a wówczas Ty wykonaj unik i lej „toporzastego", któremu oręż utkwił w ziemi. Pamiętaj, żeby wykorzystywać „speed kille", które przyspieszą Twoje zwycięstwo. Po demolce obejrzyj animację i ruszaj dalej w poszukiwaniu Wezyra.

### WEZYR – BOSS WSZYSTKICH BOSSÓW

Pan „prawie" bóg ma trzy formy. Pierwsza jest dziecinnie łatwa do rozwalenia. Wezyr będzie do Ciebie podlatywał i uderzał skrzydłami. Zrób unik i wypłać mu szybką serię trzech ciosów. Znowu unik i atak, lub ewentualnie ucieczka. Z większej odległości Wezyr strzela ogniem i ciska w Ciebie kolumnami. Łatwo unikniesz tych pocisków i gdy drań się zbliży znowu złoisz mu skórę. Po kilku zainkasowanych kompletach dziad wkurzy się i zniszczy kilka kolumn. Teraz gruzy będą fruwały po całej arenie, a Ty musisz ich unikać. Aby zadać obrażenia Wezyrowi wbiegaj na kolumnę, przy której lewituje i w odpowiednim momencie odpalaj „speed kille". Trzy wystarczą, aby drań stracił rezon i przybrał ostatnią formę. I teraz tak – fruwające do tej pory gruzy utworzą drogę ku Wezyrowi, a on sam zacznie strzelać do nas kulami ognia. Wykonując te same akrobacje, co przez całą grę, dostań się na samą górę i wykonaj ostatni skok! Ogniem się nie przejmuj, bo zabiera bardzo mało energii, uważaj jednak, żeby nie trafił Cię w trakcie skoku, gdyż to oznacza upadek! Tak jest – Wezyr właśnie sczezł, a ty ukończyłeś... Zaraz, zaraz, czy aby na pewno...?? Jest jeszcze ktoś, z kim musisz się rozprawić... Ale to już zostawiam Wam... Nie możecie już zginąć, ani się zgubić... po prostu podejmijcie odpowiednią decyzję w kluczowym momencie, hehe. Ot, co.




# JUŻ W SKLEPACH

WWW.ROCKSTARGAMES.COM/LIBERTYCITYSTORIES

18+
www.pegi.info

© 2005 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar North, Rockstar Leeds, the R* logo, Grand Theft Auto and the Grand Theft Auto logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Rockstar Games, Rockstar North and Rockstar Leeds are subsidiaries of Take-Two Interactive Software. "PS", "PlayStation" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Corporation. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved. The content of this videogame is purely fictional, and is not intended to represent any actual person, business or organization. Any similarity between any character, dialogue, event or plot element of this game and any actual person, business or organization is purely coincidental. The makers and publishers of this videogame do not in anyway endorse, condone or encourage this kind of behaviour.

# HELP - PRINCE OF PERSIA 3

pomiędzy ścianami) wspiąć się na wyższe piętro. Przesuń dźwignię, przebiegnij po ścianie, odbij się i używając łańcucha przeskocz na oddalony balkon. Zabij upierdliwego łucznika i dalej przed siebie. W jednym z pokoi wskoczysz do wody i powrócisz do swej dawnej postaci. Przejdź przez korytarz pełen pułapek, a na jego końcu wejdź po ścianie i półkach na wyższe piętro. Zabij strażników i spotkaj się z dziewczyną. Czas na kolejnego bossa, zapamiętaj więc stan gry. [BOSS 2]

Po walce zasejwuj grę i biegnij za Farah, która chyba się na Ciebie troszkę obraziła. Odrobina wspinania po gzymsach, skoki z łańcuchem i potem ścienny sprint z wykorzystaniem skoczni. Tak dotrzesz do placu, gdzie czeka Cię potyczka z kilkoma maszkarami. Wbiegnij pionowo na jedną ze ścian i łańcuchem zaczep o drążek. Potem na belkę i z niej wejdź na balkon. Teraz bieg po ścianie z wykorzystaniem świecznika i skoczni. Znajdziesz się w dużej komnacie i za pomocą L2 będziesz mógł rozeznać się w terenie. Bieg po murze, odbicie, łańcuch i po kolejnych dwóch czy trzech manewrach zwisasz z łańcucha gotów do „speed killa". Zabij obu strażników na dole. Wbiegnij na ścianę włączając przycisk i skorzystaj z otwartych drzwi. Przetocz się pod drewnianą ścianką i dalej biegnij za dziewczyną. W kolejnym pomieszczeniu znowu zamienisz się w Księcia.

## PLAZA – KSIĄŻĘ

Zasejwuj i wejdź na dziwny, drewniany podest. Z niego biegnij po ścianie, odbij się i wskocz na drewniany balkon. Przekręć wajchę, a podest przesuń tak daleko, jak to tylko możliwe. Z podestu możesz teraz odbić się od drewnianej konstrukcji na ścianie i złapać się belki. Z niej wskocz do szczeliny ściennej i podciągnij się w górę, aby przeskoczyć na wyższą kondygnację. Przesuń następną wajchę i skacz do świeżo otwartych drzwi. Po ścianie i skokach dostaniesz się na balkon, gdzie obejrzysz scenkę z Farah. Dostań się na dół i pokonaj potworki. Wciśnij przycisk na ścianie i skorzystaj z drzwi. Zabij strażników i po drabinie wdrap się na górę. Poskacz pomiędzy ścianami, aż znajdziesz się na balkonie. Jeszcze parę kroków i wylądujesz nad dziedzińcem z kolejnym artefaktem i bandą demonów. Zejdź na ziemię i rozpraw się z potworami. Po bijatyce otrzymasz trochę piaskowych kredytów. Otwórz drzwi wciskając przycisk na ścianie, a dalej w korytarzu podsuń kosz stojący za wazonami do ściany zagradzającej dalsze przejście. Teraz przejdź przez murek (dojdziesz do savepointu) i podziwiaj nową lokację.

## OGRODY – KSIĄŻĘ

Po gzymsach i deskach dojdź do balkonu, gdzie ukatrupisz jednego wroga. Potem przejdziesz na spory filar, z którego skocz na wąską kolumnę. Na dole załatw straże. Na jednym z filarów uruchom mechanizm używając sztyletu i wracaj po kolumnach na filar. Teraz przejdź nowo wysuniętymi kładkami do drugiej części planszy. Z góry powinieneś już widzieć snop światła z artefaktu. To Twój cel. Teraz po gzymsach i drążkach dostaniesz się na murek, z którego skocz na palmę. Na dole wykończ wrogów – najłatwiej będzie zrzucić wszystkich w przepaść. Po wszystkim dostaniesz nową moc Piasków Czasu, tym razem pozwalającą znokautować kilku adwersarzy jednocześnie. Uruchom mechanizm na kolumnie, po czym wejdź na palmę. Skok na murek, potem na daszek i jeszcze raz na gzyms. Po deseczkach i gzymsach dojdziesz do kolejnego miejsca, gdzie spotkasz demony. Zejdź na taras i wykończ wszystkich. Teraz biegnąc po murze wskocz na drążek, a potem na gzyms. Zejdź na niższą kondygnację w okolicy sporej areny. Kiedy zeskoczysz na sama arenę pojawi się ogromny potwór. Staraj się zajść go od tyłu i ciąć po kostkach. Kiedy przyklęknie zadaj jeszcze parę ciosów, a potem wskocz na jego grzbiet i wciśnij „kwadrat" w odpowiednim momencie. Teraz najlepsze! Siedzisz na karku bestii i musisz tak nią sterować, aby nie przydzwonić w żadną ścianę, a gruchotać jedynie drewniane wrota. Kiedy bestia padnie skorzystaj z drabiny i na górze zasejwuj.

## KANAŁ – KSIĄŻĘ

Po prawej stronie jest szpara w murze prowadząca do kolejnej „ścieżki zdrowia". Proponuję trochę się pomęczyć, gdyż większa ilość energii na pewno się przyda. Dobra, po wszystkim ruszaj w lewo skacząc pomiędzy ścianami na górę. Dalej bieg po ścianie i lądujesz na półeczce. Drabiną na dół, gzyms, drążek i już jesteś w korytarzu. Zabij potworka i wiklinowy kosz podsuń do rogu przy barierce po prawej stronie. Teraz wejdź na niego i biegiem po ścianie i skacz pomiędzy ścianami, aby dostać się na górę. Załatw strażnika, po czym wciśnij przycisk na ścianie. Biegiem po murze, póki klapa ścieku jest wciąż opuszczona. Skorzystaj ze skoczni, podciągnij się na gzymsie i skokami między ścianami wejdź na górę. Następny bieg i... przemiana.

## KANAŁ – MROCZNY KSIĄŻĘ

Opuść się na łańcuchu i załatw strażnika. Uruchom mechanizm i już lecisz po ścianie zaczepiając o świeczniki. Na czerwoną tkaninę i łańcuchem o drążek. Rozpraw się z wrogami i raz jeszcze powtórz manewr z mechanizmem i ściennym sprintem. Teraz niemal identyczna akcja, po czym nieco skakania i chwytania łańcuchem za drążki. W końcu z gzymsu będziesz musiał łańcuchem wyciągnąć blok skalny ze ściany i z niego przebiec na drabinę. Znowu wyciąganie bloku i bieg na balkon.

## KWATERY – KSIĄŻĘ

Wracamy do nieco sympatyczniejszej formy naszego bohatera. Szybko dojdziesz do jeszcze jednego artefaktu wydzielającego jasną poświatę. Za pokonanie wrogów dostaniesz ostatni już slot na Piaski Czasu. Ruszaj przejściem, które wydaje się być zawalone skalnymi blokami. Dojdziesz do ogromnej komnaty, w której musisz przesunąć olbrzymi posąg... swojego ojca. Wejdź na... hmmm... laskę trzymaną przez posąg i skocz na pobliskie rusztowanie. Teraz skok na ścianę i ledwo widoczne zagłębienie w murze. Przesuń się miedzy ściany i skokami przejdź wyżej chwytając kolejnego wyżłobienia w murze. Teraz możesz przejść na drewnianą kładkę skąd dostaniesz się do lewarów i mechanizmów, dzięki którym poruszysz statuę. Najpierw jedną dźwignią zmieniasz ustawienie figury, a drugą (trzeba przejść po drabinie tuż obok) kierunek ruchu monumentu. Natomiast statuą ruszasz wbijając sztylet w znany już Ci mechanizm. Statuę ustaw tak, żeby trzymanym pomostem skierowana była w stronę drewnianej bramy. Problem stanowi tyko przejście przez środek sali, gdzie ze względu na deski wystające z sufitu rzeźba musi być ustawiona bokiem! Kiedy przesuniesz już posąg do drugiej części sali, wyprostuj go i rozbij wrota. Po krótkiej animacji czas na kolejną przejażdżkę rydwanem.

## POGOŃ – KSIĄŻĘ

Tym razem czeka na Ciebie nieco więcej rozwidleń i ostrych zakrętów, ale zasady są te same – spychaj wrogów na przeszkody, siekaj pasażerów na gapę sztyletem i nie daj się władować na ścianę! Zaraz po wyścigu czeka Cię potyczka z parą bossów. [BOSS 3]

## DROGA KRÓLA – MROCZNY KSIĄŻĘ / KSIĄŻĘ

Jako złe wcielenie Księcia zlikwiduj szybko wrogów na placu, a otworzą się drzwi. Na drugim placyku wskocz na balkon w miejscu, gdzie stoi koszyk i butelka. W następnej komnacie szybko zmienisz się w normalnego Księcia i na balkonie zapiszesz stań gry. Teraz musisz uruchomić windę. Biegiem na skocznię, potem na półkę i pomiędzy ścianami na górę. Tam zakręć wajchą. Teraz na płótno, skok na gzyms i po gzymsie między ścianami. Zabij strażników i biegnąc po ścianie odbij się na drążek. Z drugiego drążka wskocz na tabliczkę i po ścianie na balkon. Po ścianie na wysuwającą się kładkę, odbicie o desek i jesteś na tabliczce. Teraz po drążkach na balkon z przeciwnikami. Przesuń lewar i otwartą trasą ruszaj dalej. Znowu trzeba będzie pobiegać po ścianach i zahaczać o tabliczki, aby w końcu po drążkach wylądować na balkonie z kolejną porcją adwersarzy. Wskocz do windy.

## WISZĄCE OGRODY – KSIĄŻĘ

Zabij napastników i przesuń wajchę. Pomiędzy ścianami wskocz na górę, uważaj jednak na ruszający się blok, który może Cię zepchnąć na ziemię. Korzystając z ruchomych bloków i metalowych tabliczek pnij się w górę ogrodów. Poruszając się w ten sposób dojdziesz do savepointu. Następnie biegając po ścianach i wykorzystując ruchomy blok oraz drążki dostaniesz się do jeszcze jednego artefaktu. Zabij strażników i zgarnij piaskowe kredyty. Teraz skocz na ścianę i wbij nóż w tabliczki. Skacz pomiędzy wysuwającym się blokiem, a ścianą, aby dłońmi chwycić gzymsu. Teraz trzeba robić to samo, aż do samej góry. Tam ponownie na gzyms i na taras z wrogami. Po jatce przejdź do savepointu. Teraz czeka Cię bieg z przeszkodami, po którym trafisz do ogromnej sali z trzema platformami. Aby przejść dalej, wszystkie platformy muszą znaleźć się na samej górze. Najpierw ustaw wszystkie platformy w jednej płaszczyźnie na 1 piętrze (załóżmy, że sam dół to parter, środek to 1 piętro, a góra to 2 piętro). Najpierw przesuń platformę środkową, później te oddaloną najbardziej od wejścia, którym wszedłeś do komnaty, a na koniec tę, która jest przy samym wejściu. Aby przesunąć platformy z pierwszego piętra na drugie przyjmij taką kolejność: platforma najdalsza wejściu, potem środkowa, i na koniec ta znajdująca się przy samym wejściu do sali. I już po bólu. Następnie biegnij do Farah, a spotkasz... Wezyra. Po krótkiej animacji zamienisz się w Mrocznego Księcia.

## STUDNIA PRZODKÓW – MROCZNY KSIĄŻĘ

Biegając po ścianach i wykorzystując świeczniki będziesz schodził w głąb tej przedziwnej budowli. Praktycznie cały czas musisz robić to samo – biec non stop i okazjonalnie korzystać z niewielkich gzymsów. W końcu dotrzesz do korytarza, gdzie Mroczny nie będzie szczędził Ci złośliwych uwag, a wszędzie przeszkadzały będą piły i spadające półki. To naprawdę ciężki kawałek, ale trzeba go przejść. Najważniejsze, żebyś miał pełen zapas piasku i nie wahał się robić z niego użytku. Często przyda się też zwalnianie czasu. W końcu dotrzesz do końca tej ścieżki i wylądujesz w mrocznym labiryncie.

## LABIRYNT – KSIĄŻĘ

Wróciłeś do swej normalnej postaci, a przy okazji zgarnąłeś miecz ojca. Z takim ostrzem żaden potwór nie stanowi wyzwania. Załatw zielone pokraki i rozbij ścianę. Zapisz stan gry i biegając po ścianach przyj do przodu. Gdy znajdziesz się na wyższej kondygnacji labiryntu skacz między platformami i biegaj po ścianach, żeby dotrzeć do kolejnego savepointu i bramy. Dalej jeszcze trochę chodzenia po półkach, skakania po drążkach i trafisz do wielkiej groty z fontanną do zapisania stanu gry. Skocz na półkę obok. Rozbij głazy i rozwal pokraki. Dojdziesz do platformy, gdzie po zabiciu potworków musisz biec po ścianie i wkomponować się w szczelinę pomiędzy ścianami. Dalej na górę i jeszcze po kilku krokach uruchom mechanizm w ścianie. Zobaczysz dwa ruchome bloki, po których musisz teraz dostać się na następną platformę i pokonać tam kilka potworków. Znowu mechanizm i po kolumnie dostaniesz się na platformę po drugiej stronie groty. Zniszcz głazy i ruszaj dalej. Szlak będą Ci teraz wytyczały półeczki, kolumny i drążki. W końcu przejdziesz przez korytarz pełen pułapek i zapamiętasz grę przy fontannie. Wejdziesz do sporej komnaty, w której trzeba utemperować kilka demonów. Potem na ścianę, nóż w tabliczkę i skok na belki. Stamtąd znowu na tabliczki, a potem na belkę i balkon. W ten sposób musisz obiec całą komnatę, aby wbiec na przycisk otwierający drzwi, a znajdujący się nad samym wyjściem. Po opuszczeniu tej lokacji ruszaj śmiało schodami w górę. Przy okazji zapisz grę. Parę skoków po półeczkach, bieg korytarzem, save i już jesteś na rusztowaniach otaczających ogromną wieżę.

## WIEŻA BABEL – KSIĄŻĘ

Prosta sprawa. Kręcisz lewarami, żeby głazy w windzie wjeżdżały na górę, a sam po belkach pniesz się na kolejne platformy. Pierwszy głaz musisz podstawić pod ścianę, aby dostać się do tabliczki. Później skacząc po drążkach dostaniesz się na wyższy pomost i do wnętrza wieży. Omiń pułapki i na końcu korytarza zrób save'a. Otwórz mechanizmem drzwi i witaj na kolejnej kondygnacji wieży. Znowu dotrzesz do drewnianych konstrukcji. Tutaj pociągnij za wajchę. Gdy wejdziesz na górę, przeciągnij głaz z jednej windy do drugiej i zabierz się za wichajster. Na kolejnej kondygnacji ponów tę czynność, tyle że teraz nie musisz zajmować się lewarkiem. Po umieszczeniu kamienia w kolejnej windzie podniesie się trzecia winda, którą wykorzystasz przebiegając po ścianie na kolejną platformę. Teraz skoki pomiędzy ścianami, a potem na belkę. W końcu dostaniesz się na drewnianą kładkę i dzięki wciśnięciu L2 w odpowiednim miejscu ujrzysz poniżej wejście w murze. Możesz od razu iść na górę, na balkon, ale na dole znajduje się ścieżka prowadząca do poszerzenia paska energii, a to może się przydać przed finałową walką. Dobra, za balkonem też trasa jest nie najlepsza, więc uważaj na wszystkie pułapki. W końcu dojdziesz do sali w wieży, gdzie znowu musisz użyć windy do przetransportowania kamienia w górę. Gdy umieścisz głaz w drugiej windzie, podniesie się trzecia, która pomoże Ci w dalszej podróży, tak jak wcześniej na zewnątrz wieży. Skacząc po belkach i wykorzystując tabliczki na ścianach powinieneś wreszcie przeskoczyć na kolumnę, później na drugą, a stamtąd na półkę, gdzie znajdziesz savepoint. Pobaw się jeszcze trochę na ścianach i półeczkach, a tą prostą drogą dotrzesz do ostatnich komnat, które zaprowadzą Cię na szczyt wieży. Znajdziesz tam savepoint, a po wbiegnięciu po schodach w jednej z alejek znajdziesz skrzyneczkę z piaskiem. W przeciwległej alejce znajduje się natomiast przycisk na ścianie, który musisz wcisnąć. Otworzą się drzwi na dziedzińcu, którym wbiegłeś i stąd już prosta droga do Wezyra i (niemalże) końca gry! Pokonaj go i... gratulacje!

**Qoora** ■ ■

# neon

radosna twórczość czytelników i ekipy n+

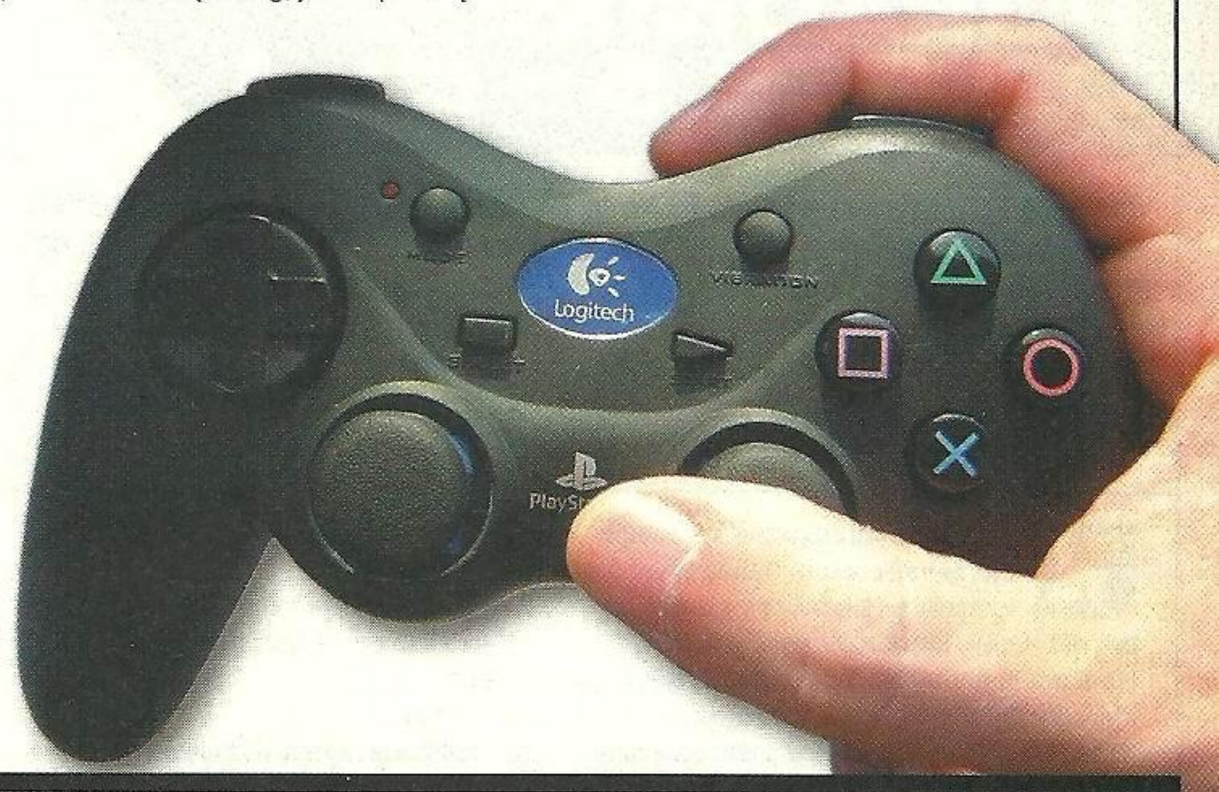
**Sytuacja jak poprzednio – prawdziwy wylew hitów. Ale piszcie i ślicje; kolejka na razie jest niewielka. [gulash@neo-plus.pl, marcellus@neo-plus.pl]**

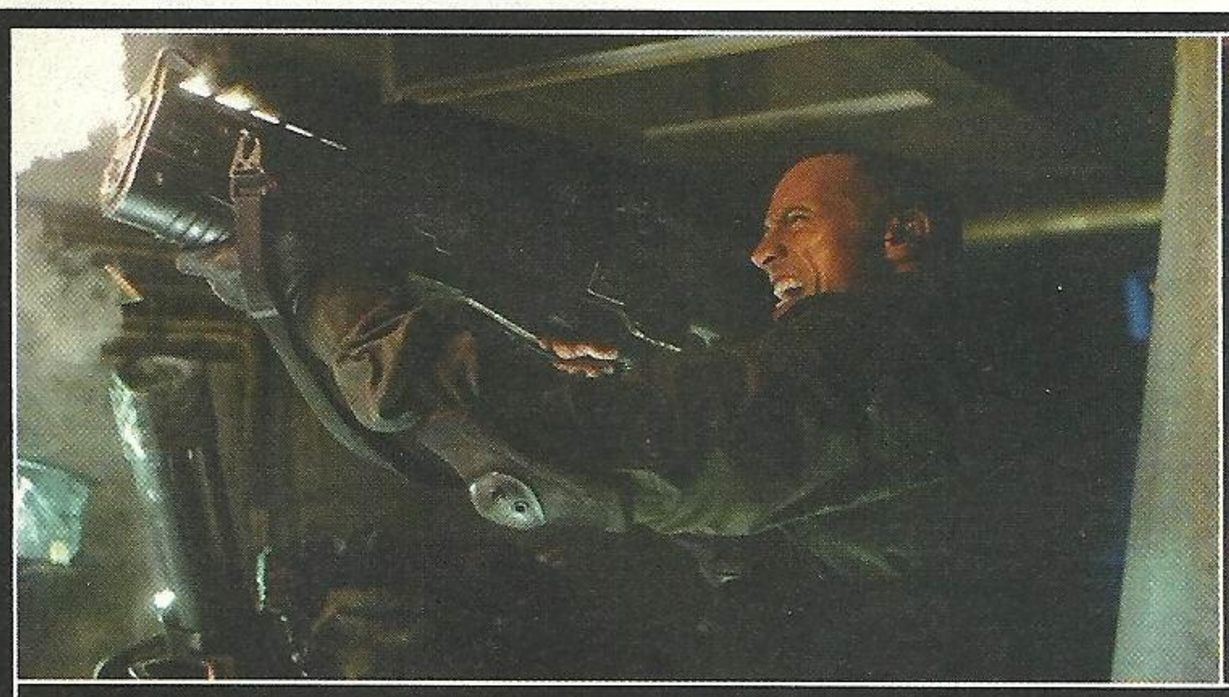
## GRAJ BEZ KABLI
## LOGITECH CORDLESS ACTION CONTROLLER

Nowa generacja bezprzewodowych padów do PS2 zapukała do redakcyjnych wrót. Drugi radiowy kontroler firmy Logitech jest nie tylko mniejszy i lżejszy od poprzednika, ale dzięki opływowym kształtom i lepiej rozmieszczonym przyciskom stał się po prostu wygodniejszy. W pudełku, obok kontrolera z obciętym kablem, znajdziemy dodatkowo dwie baterie AA marki Duracell oraz plastikową jednostkę nadawczo-odbiorczą, którą należy wetknąć, tam gdzie wtyka się normalnego pada. Teraz wystarczy już tylko odpalić ulubioną grę, rozwalić się na kanapie i grać do upadłego.

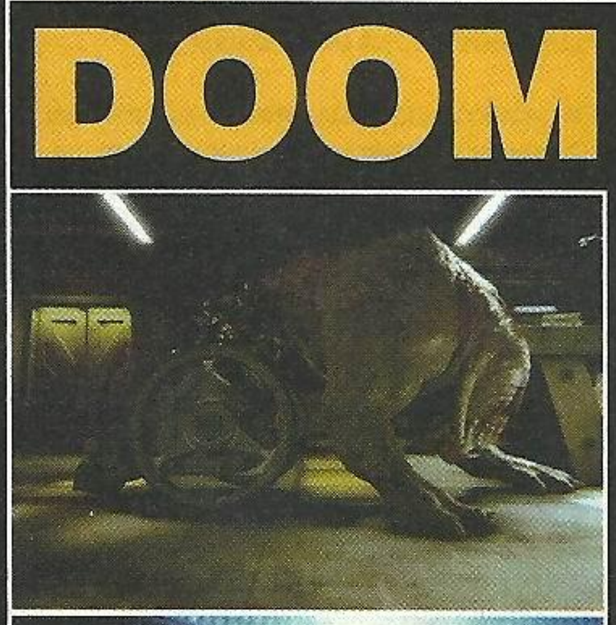
Co ważne, wspomnianą kanapę można oddalić od telewizora nawet o dziesięć metrów, a komunikacja między joypadem i odbiornikiem nadal trzymać będzie zadowalający poziom. Wszystko to dzięki silnemu sygnałowi emitowanemu z częstotliwością 2.4GHz, dzięki czemu nie ma mowy o przerwach w transmisji czy lagach.

Joypada przetestowaliśmy w kilku grach. W Resident Evil 4 nie odnotowaliśmy żadnych problemów ani przy bieganiu Leonem, ani przy celowaniu do opętanych wieśniaków. Naturalnie po przesiadce z oryginalnego Dual Shocka 2 można ponarzekać na nieco dłuższe analogowe gałki, choć z drugiej strony stawiają one większy opór i błyskawicznie wracają do pionu, kiedy je puścimy. Dzięki takim właściwościom, analogi w Cordless Action świetnie sprawdzają się podczas malowania graffiti w The Warriors, czy choćby przy celowaniu w Ratchet: Gladiator. Jeśli koniecznie zależy Wam na oszczędzaniu baterii, musicie również wiedzieć, że istnieje możliwość ręcznego wyłączenia wibracji. Pad wyłączy się automatycznie również wówczas, gdy pięć minut poleży sobie poza zasięgiem spoconych dłoni. Tak, czy inaczej, po wsadzeniu świeżych baterii możecie szaleć nawet pięćdziesiąt godzin non stop, bez obaw o lagi, czy przerwy w sygnale. Poza dużymi analogami pewną niedogodnością jest zbyt mała przestrzeń, jaką konstruktorzy zostawili pod przyciskami L2 i R2. Przez to rozwiązanie (oraz maksymalnie opływowe kształty) pad potrafi wyślizgnąć się z co bardziej żywiołowych rąk. Poza tym **Logitech Cordless Action Controller** działa bezbłędnie, a komfort grania, kiedy długaśny kabel nie spływa po palcach i nie wiąże nóg, jest naprawdę wysoki – pad jest świetny i z całą pewnością wart swej ceny. Czyli 129 złotych na [www.logitech-sklep.pl] ■■



## DOOM



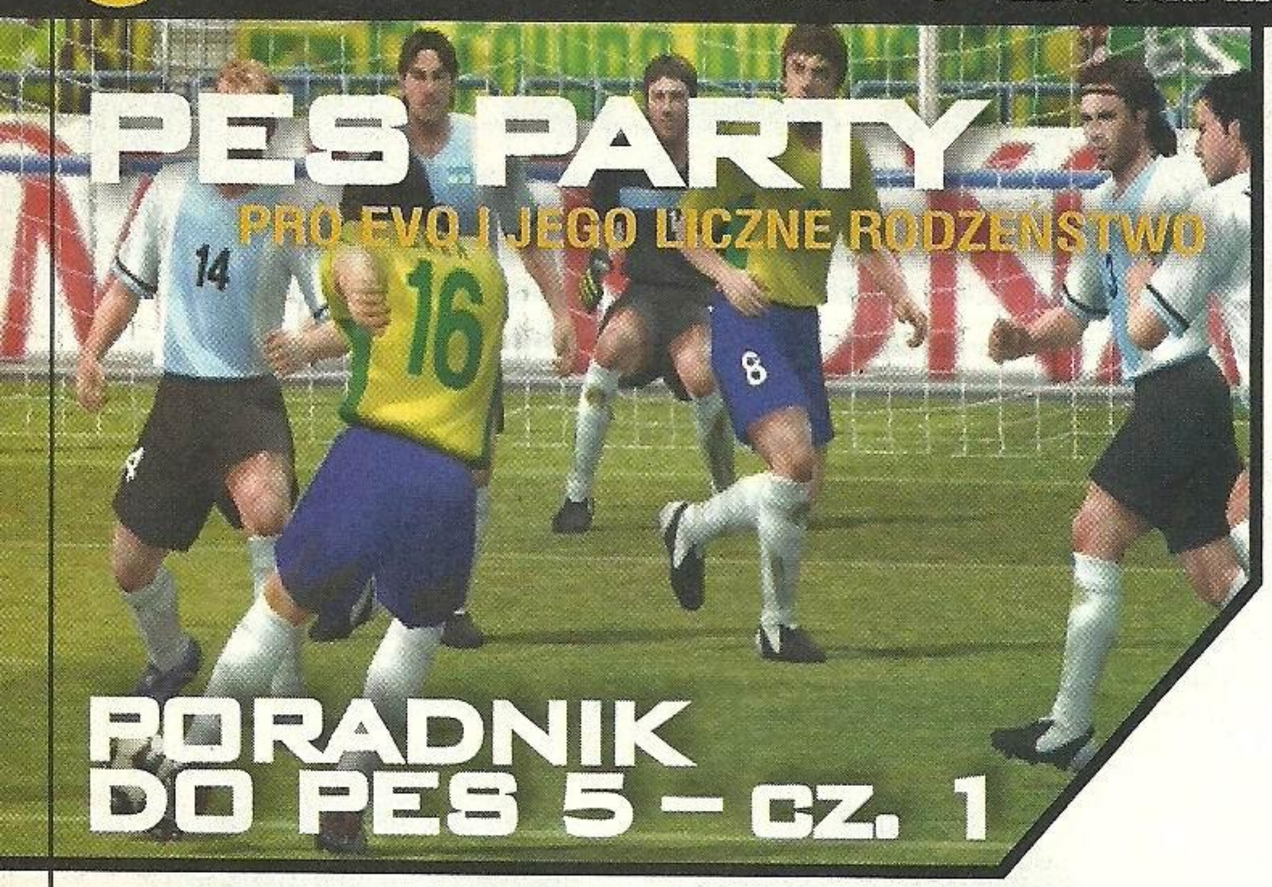
Co może być bardziej chore niż gra Doom? Oczywiście film na podstawie gry, który pod koniec października zadebiutował na ekranach kin całego świata. Mimo, iż konwertowanie naszych ulubionych gier na filmy niemal zawsze kończy się klęską (taki np. Uwe Boll wie wszystko, o robieniu śmieci z pereł ek), Doom okazał się miłym wyjątkiem. Jedyne przecież, co musiał zrobić reżyser (nasz Andrzej Bartkowiak!), to zapewnić bohaterom filmu potężną siłę ognia i dać im dobry powód do rozwalenia wszystkiego, co ślini się i pełza. I zrobił to.

W niedalekiej przyszłości ludzie odkopują na pustyni tajemnicze wrota (tak zwaną Arkę), prowadzące z Ziemi na Marsa. Tak po prostu. Podobnie, jak w większości filmów science-fiction, na obcą planetę wysłany zostaje oddział naukowców, którego zadaniem jest zbudowanie bazy i sprawdzenie, czy przypadkiem coś tu nie mieszka. Tak, jak w trzeciej części gry, na Marsie rozpoczynają się wykopaliska, aż w pewnym momencie ktoś odkrywa mroczną tajemnicę tego miejsca i naukowcy zaczynają masowo ginąć. Oczywiście na pomoc zostaje wezwany specjalny oddział fachowców od rzeczy trudnych i niemożliwych pod dowództwem niejakiego Sarge'a... Na pewno domyślacie się, komu żołnierze Sarge'a stawią czoła na miejscu, ale podpowiem, że w komitecie powitalnym nie zabraknie ani demonów, ani zombiaków. I mimo że z podobnymi historiami mam do czynienia w co drugim filmie tej klasy, to fabuła i tak wypada nieźle.

Sporym atutem Dooma jest to, że rolę Sarge'a wziął na siebie nasz ulubiony wrestler – Dwayne „The Rock" Johnson oraz fakt, że wciągu dwóch godzin filmu położy on łapy na więcej, niż kilku broniach. „W mojej karierze przyszedł czas na pierwszą rolę, którą określam mianem BMFOP (the Badest Motherfucker On the Planet)" – mówi aktor. I fakt, jeśli tylko wytrzymacie z Doomem do samego końca, to przekonacie się, do czego naprawdę zdolny jest Sarge. Adrenalina dodatkowo rośnie, kiedy widzi się sprzęt, jaki Marines przytargali ze sobą na Marsa. Fakt, pistolet, czy shotgun nie jest może szczytem ekstazy, ale legendarne BFG (jakiego to ma kopa!) oraz ciężki mini gun budzą należny szacunek. Okej, być może „Big Fuckin Gun" wygląda trochę jak zabawka, ale wypala w ścianach dziury wielkości czołgów. I co Wy na to?

Oglądając Dooma strasznie byłem też ciekaw, jak kamerzyści poradzą sobie z ujęciami fpp. Nie oszukujmy się – idziesz do kina na Doom, myślisz o ujęciach z perspektywy pierwszej osoby. Wierzcie mi – nawet nie spodziewałem się, że tak fajnie i sprawnie można przemycić ten motyw do filmu. Żadnych sztucznych przejść, ani zbędnych efektów specjalnych – sposób, w jaki nakręcono ujęcia z pierwszej osoby w tym filmie to wzór dla wszystkich, którzy zażyczą sobie w przyszłości podobnych scen. No, ale co się dziwić – Bartkowiak najpierw był operatorem, dopiero potem został reżyserem. Nie ukrywam też, że podobała mi się większość modeli potworów oraz patentów, jakie do ich zwalczania opracowali Marines. Może nie do końca kupuję opowieść o 24 chromosomie w ludzkim DNA oraz tłumaczenie, skąd wzięły się te wszystkie maszkary, ale to nie zmienia faktu, że Doom jest naprawdę okej.

**Matt** ■■



# PES PARTY

## PRO EVO I JEGO LICZNE RODZEŃSTWO

# PORADNIK DO PES 5 – CZ. 1

**W miarę szczegółowy opis do PES5 to tytaniczna praca i dlatego pozwoliłem sobie podzielić go na kilka części. W każdej z nich postaram się zawrzeć coś przydatnego zarówno dla debiutantów, jak i bardziej doświadczonych graczy (mam nadzieję). Uprzedzam jednak – nie znajdziecie tu 100 procentowych sposobów na strzelanie bramek przewrotką z połowy... To nie Tekken, więc traktujcie te porady bardziej jak wskazówki niż żelazne reguły. Ale przede wszystkim... Trenujcie, trenujcie, trenujcie. [Marcellus]**

Najważniejsza jest oczywiście świadomość tego, co trzeba nacisnąć i kiedy, by wreszcie wpakować gałę do siatki przeciwnika. Żeby było ciekawiej nie zacznę od strzelania goli, ale od bramkarza, przez obronę (którą wygrywa się mecze), podania, dryblingi, by wreszcie dojść do strzelania bramek. Na sam początek jednak absolutnie podstawowa klawiszologia bez zagłębiania się chwilowo w kombinatorykę i objaśnianie poszczególnych zagrań oraz trzy dość uniwersalne informacje dotyczące sterowania.

## KLAWISZOLOGIA

### PRZY PIŁCE

Krzyżak i lewy analog – ruch
Prawy analog – triki (bez trzymania kierunków) oraz Manual Pass (po przytrzymaniu R3)
X – podanie po ziemi lub podanie główką
Kwadrat – strzał z nogi lub z bańki
Kółko – podanie „górą" oraz dośrodkowanie
Trójkąt – podanie na dobiegnięcie
L1 – przełączanie pomiędzy zawodnikami
R1 – sprint
L2 – strategie
R2 – szybki bieg oraz dodatkowe, specjalne zagrania w zależności od sytuacji
R3 – włączenie Manual Pass

### BEZ PIŁKI

Krzyżak i lewy analog – ruch
X – odbieranie piłki i wywieranie presji na przeciwniku
Kwadrat – wezwanie drugiego zawodnika
Kółko – wślizg
Trójkąt – wybiegnięcie bramkarzem
L1 – przełączanie pomiędzy zawodnikami
R1 – sprint
L2 – strategie
R2 – dodatkowe zagrania w zależności od sytuacji

**KRZYŻAK LUB LEWY ANALOG** – jasne, służy do sterowania kontrolowanym zawodnikiem i choć w zasadzie oba sposoby są identyczne, to jednak większość graczy wybiera sterowanie cyfrowe – łatwiej jest wykonać kilka co trudniejszych trików, a kontrola nad piłką jest jakby większa i nieco szybsza niż w przypadku analoga. Wybór należy do Was.

**R1 + KIERUNEK** – po prostu sprint, jeden z najbardziej zniszczonych przycisków w padach podczas grania w Pro Evo, w tej części będzie miał szansę nieco odetchnąć. A to dlatego, że bieganie, zarówno z piłką, jak i bez niej, jest najlepszym sposobem na to, żeby nic w meczu nie osiągnąć. Nieustanne trzymanie R1 częściej nam przeszkadza niż pomaga, dlatego chwilowo najlepiej zapomnijcie o tym przycisku, gdy macie piłkę przy nodze i używajcie go tylko wtedy, gdy zawodnik ma naprawdę dużo miejsca przed sobą. Nadużywanie w obronie też nie jest wskazane, bo nieustanne trzymanie R1 powoduje, że zawodnik dużo wolniej zmienia kierunki biegu i łatwo go wymanewrować nawet niezbyt dobremu dryblerowi. Zapewniam jednak, że z czasem wyczujecie momenty, kiedy można sobie pozwolić na wciśnięcie tego przycisku do oporu, a kiedy lepiej go odpuścić.

**L1** – przełączenie się na innego zawodnika, gdy nie jesteśmy w posiadaniu piłki. Normalnie jest półautomatyczne i dla początkujących graczy to wystarczy. Bardziej zaawansowani mogą to jednak przed meczem zmienić na ekranie Player Settings wciskając L1, by zmniejszyć ingerencję konsoli w przełączanie się zawodników (aż do Manual, czyli teoretycznie całkowicie ręcznego przełączania się pomiędzy zawodnikami) lub R1, by ją zwiększyć. Dobre przełączanie się pomiędzy zawodnikami jest sztuką, której nie da się opanować od razu, ale postarajcie się zapamiętać jedną radę – grając (szczególnie na Manualu) nie przełączajcie się raptownie pomiędzy zawodnikami w obronie trzymając któryś z kierunków, gdy zawodnika nie widzicie na ekranie – bardzo często zdarza się, że świeżo „włączony" zawodnik od razu pobiegnie kilka metrów w wyznaczoną stronę, robiąc przy okazji dziurę w obronie, którą konsola lub doświadczony gracz bez skrupułów wykorzysta.

## BRAMKARZ

Golkiper sterowany jest przez AI konsoli, dlatego czasami trzeba mu nieco pomóc w podjęciu jakiejś trudnej decyzji. Szczególnie, gdy przeciwnik idzie „sam na sam"...

**TRÓJKĄT** – zmuszenia bramkarza do opuszczenia linii bramkowej i pobiegnięcia w kierunku piłki. Przechwytujemy w ten sposób podania i dośrodkowania, ale też, co najważniejsze, utrudniamy przeciwnikowi strzelenie bramki. Wciśnięcie tego przycisku, zwłaszcza, gdy przeciwnik idzie „sam na sam", jest niezwykle wskazane, gdyż w takiej sytuacji wszystko, co możemy zrobić, to skrócić mu tzw. „kąt strzału" i utrudnić tym samym wpakowanie piłki do naszej siatki. Decyzja o tym, czy to robić, czy nie, zależy od wyczucia sytuacji. Podstawowa zasada jest taka – jeżeli napastnik jest jeden, to lepiej wyjść niż zostać w bramce, ale gdy atakujących jest więcej, to można w ten sposób kompletnie bramkę odsłonić i jedno proste podanie sprawi, że strzelec będzie miał dziecinnie łatwą sytuację do strzelenia gola. Dobrą taktyką na zmylenie innego gracza jest chwilowe odpuszczenie w pewnym momencie przycisku i wciśnięcie go ponownie, co sprawia, że bramkarz przystaje i po chwili ponownie rusza do przodu.

**L1 + TRÓJKĄT** – „ręczne" sterowanie bramkarzem. W menu Player Settings jest opcja GK On/Off. Standardowo ustawiona jest na Off, czyli kontroli takowej nie mamy, ale po jej włączeniu możemy się na bramkarza przełączyć, co pozwala nam na kierowanie jego ruchem (jednak do piłki nadal rzucał się będzie automatycznie, gdy tylko znajdzie się ona w jego zasięgu), co pozwala na przykład na wybronienie jakiejś trudnej sytuacji. W zasadzie jest to opcja wyłącznie dla zaawansowanych graczy i w normalnych sytuacjach się nie przydaje, ale w PES5 jest pewien tzw. „exploit", który odkryli doświadczeni gracze, a przed którym możemy się obronić właśnie kontrolując bramkarza. O nim przeczytacie sobie w ramce.

### EKSTREMALNY STRZAŁ I OBRONA PRZED NIM

„Ekstremalny strzał" (znany też jako „Dramat 40") jest dość dziwną akcją, gdyż pozwala na strzelenie bramki z bardzo pokaźnych odległości, mniej więcej pomiędzy 37 a 45 metrem od bramki przeciwnika. Sytuacja do jego wykonania pojawia się, gdy popełniony zostanie faul w tej właśnie odległości. Należy wtedy przytrzymać L2, by wezwać drugiego zawodnika do wykonywaniu rzutu wolnego, a na strzelca wybrać gracza, który dysponuje bardzo potężnym i celnym uderzeniem oraz gwiazdką przy umiejętności Middle Shooting (np. Adriano, Lampard). Teraz wystarczy wcisnąć L1+X, by wyłożyć mu piłkę do strzału, a następnie naciągnąć pasek siły uderzenia do mniej więcej 3/4 długości i czekać na efekt. W tym samym czasie bramkarz robi dziwną rzecz – rusza do przodu dokładnie w momencie, gdy nasz zawodnik wykłada partnerowi piłkę do strzału i biegnie w okolice 11 metra od bramki, co sprawia, że bardzo często piłka po prostu przelatuje mu nad głową i ląduje w siatce. To zachowanie ma najpewniej związek z tym, iż bramkarze mają zakodowane, że gdy piłka jest podawana między zawodnikami w tych okolicach boiska, to oni mają znajdować się na przedpolu bramki, a nie w polu bramkowym. Oprócz tego, jest to wyraźne niedopracowanie związane z gwiazdką Middle Shooting, która jest nowością w serii – strzały z takich odległości nie powinny wpadać z tak dużą skutecznością (sięgającą nawet 80-90 procent!). Początkowo wydawało się, że nie ma przed tym obrony, ale jednak sposób się znalazł i jest nim właśnie włączenie sterowania „ręcznego" i wymuszenie na nim zostania na linii bramkowej. Wykonujemy to trzymając kierunek do bramki i wciskając L1+Trójkąt (Uwaga! Trójkąt w zasadzie można odpuścić po tym, jak przeciwnik oda strzał – SI bramkarza w tym momencie przełącza się już w tryb obrony bramki). Dodatkowo można też zmusić zawodnika (lub zawodników) stojących w murze do wybiegnięcia trzymając Kółko przed oddaniem strzału przez przeciwnika, co dość często sprawia, że strzelec trafia właśnie w niego (nich). Kombinacja obu tych sposobów zapewnia bodajże 100 procentową obronę przed „Ekstremalnym strzałem". [Big thnx dla Rivo za opracowanie tego patentu!]

**R1** – wciśnięcie R1, gdy bramkarz ma piłkę w dłoniach, a my nie trzymamy żadnego kierunku, sprawia, że rzuca on sobie ją pod nogi. Zazwyczaj nie używam tego zagrania, ale może się ono przydać, gdy chcemy uruchomić długim podaniem naszego wysokiego napastnika, gdyż podanie takie jest celniejsze niż normalny wykop z ręki i leci dalej niż wyrzut piłki ręką. Należy jednak uważać, by nie wcisnąć R1, gdy nasz bramkarz jest otoczony przez tłum przeciwników, a także pilnować, by podczas przygotowywania długiego podania piłka nie została mu odebrana przez szybkiego napastnika. Choć nie pochwalam takiego zachowania, to upuszczenie piłki pod nogi można też wykorzystać do urwania kilku cennych sekund czasu gry...

**KÓŁKO LUB KWADRAT** – wykop piłki z ręki. Zasadniczo piłka dość automatycznie kierowana

## ŚWIAT WSTRZYMAŁ ODDECH: PRO EVO 5 ONLINE!

W dniu premiery Pro Evo 5 zdecydowałem, że czas wreszcie udowodnić całemu światu słuszność mojej myśli trenerskiej oraz to, że nawet pomimo zakazu transferów w poprzednim oknie AS Roma, jest w stanie wygrywać z najlepszymi. Uzbrojony w świeżutką PS2 Slim i kabelek wychodzący z routera zbudowałem sobie małe stanowisko pracy tuż obok domowego komputera, odpaliłem PES5 i wybrałem opcję Network. Blisko 40 godzin gry później stwierdzam, że cały czas mam coś do udowodnienia, a zawodnicy Romy, mimo że jak powszechnie wiadomo – najlepsi, są potwornie chimeryczni i mają olbrzymie wahania formy.

Grając w Pro Evo 5 w sieci lepiej widać podłoże zmian, jakie nastąpiły w serii i ich sens. Spowolnienie przebiegu gry w moim odczuciu miało właśnie na celu jak największe zbliżenie obu trybów; sieciowego i klasycznego. Bo w sieci jednak gra się nieco wolniej, a to dzięki nieuniknionym opóźnieniom.

Jak pamiętacie, testowaliśmy rok temu Pro Evolution Soccer 4 na Xboksie. Konami nie przygotowało wtedy jeszcze infrastruktury sieciowej w Europie i poszło po najniższej linii oporu. Jeden z graczy (a właściwie jego konsola) pełnił rolę serwera, a drugi po prostu podłączał się do niego. W związku z tym olbrzymią przewagę miał właśnie hostujący grę, bo u niego wszystko wyglądało normalnie. Natomiast osobnik podłączający się mógł w najlepszym przypadku liczyć na drobne lagi, a w najgorszym na takie, które uniemożliwiały zabawę. Po pewnym czasie ze świeczką można było szukać jelenia chcącego podłączyć do gry; wszyscy hostowali i czekali cierpliwie na chętnego do bicia.

Dobra nowina jest taka, że w Pro Evolution Soccer 5 kod sieciowy jest znacznie lepszy, dzięki czemu rozgrywka przez net ma ręce i nogi. Co ciekawe, zwykle jedna połowa meczu jest superpłynna – zupełnie tak, jakby grało się z siedzącym obok przeciwnikiem, druga zaś ma tendencje do lekkiego przycinania. Mam podejrzenie przechodzące w pewność, że Konami w dalszym ciągu ominęło wymagające wysokich nakładów finansowych serwery i ograniczyło się do zorganizowania graczom miejsca spotkań. Inaczej mówiąc: pierwszą połowę hostujesz Ty, drugą – Twój przeciwnik. Teoretycznie każdy ma wtedy takie same szanse, ale... No właśnie. Na moich oczach przegrywający z Bananem 0:5 do przerwy Francuz rzucił dłuższym tekstem, w którym obowiązkowo znalazło się „merde" i „puta", po czym sprawnie uniemożliwił rozegranie drugiej połowy. To znaczy grał on, a my obserwowaliśmy pokaz slajdów na ekranie telewizora i jedyne, co Banan mógł zrobić to ograniczyć się do wybijania na oślep. Mecz zakończył się wynikiem 5:3 dla Banańskiego, a koleś pewnie po chamsku włączył w drugiej połowie Emule czy inny program zapychający łącze. Na szczęście widziałem takie krzywe akcje zaledwie dwa/trzy razy.

Czas na konkrety. Można stworzyć aż trzy profile dla jednego zarejestrowanego gracza (i korzystać z nich przemiennie) – co ciekawe, serwery Konami pamiętają statsy gracza (w tym 10 ostatnich spotkań) i nie trzeba nosić ze sobą karty pamięci na przykład do kumpla. Można grać we dwie osoby na jednej konsoli. Można komunikować się wysyłając wiadomości, bądź chatując w lobby, przed meczem, w przerwie i po meczu. Wysuwa się wtedy zmyślna klawiaturka, ale uwaga – jest także pełna obsługa klawierki na USB, którą możecie znaleźć w sklepie z częściami komputerowymi za całe 15 zeta. Podczas meczu komunikacja między graczami odbywa się przy pomocy kilku zdefiniowanych wcześniej tekstów, które można dowolnie zmieniać w menu opcji. Disconnect karany jest wynikiem 3:0 dla przeciwnika. Serwerów i pokojów jest mnóstwo, gra już ponad 40 tysięcy osób. Łącze? 1 megabit spokojnie wystarczy, choć z pewnością nie zaszkodzą 2. Proces definiowania połączenia i rejestrowania się można wykonać bezpośrednio z PESa; bez żadnych PINów i innych takich.

Właśnie na to czekałem! Wielka, globalna wioska fanatyków Pro Evo stojąca otworem przed każdym. 10/10 dla tej gry jest w pełni zasłużone. Do zobaczenia na serwerach. Forza Giallorossi!
[Gulash / ghoul]

jest do naszych napastników, ale można też wymusić skierowanie jej na przykład w boczne sektory boiska. Niestety, podania takie nie są zbyt celne i należy ich unikać, gdy nie mamy w składzie napastników dobrze walczących w powietrzu.

■ **X** – szybki i dość daleki wyrzut piłki ręką, to świetne rozwiązanie, gdy chcemy błyskawicznie przejść do kontry lub spieszy nam się, bo przegrywamy, a do końca gry zostało mało czasu. Oczywiście należy uważać, by podawać piłkę do wolnego zawodnika, bo niecelne podanie w momencie, gdy nasza drużyna wybiega do ataku, to proszenie się o bramkę. Patrzcie więc na radar! Oprócz tego niezbędne zagranie, gdy chcemy rozpocząć normalny atak pozycyjny, a nie posyłać piłkę długim wykopem na naszych niezbyt wysokich napastników.

■ **KÓŁKO lub X** – podanie z „piątki" po tym jak piłka przekroczy linie końcową boiska. Kółko to daleki wykop, a X to podanie do stojącego blisko obrońcy (zawsze tylko jednego). W pierwszym wypadku należy słać piłkę, w te okolice boiska, w których hasają nasi najwyżsi gracze, by zminimalizować ryzyko natychmiastowej straty piłki. Podanie do obrońcy to z kolei sposób na powolne rozpoczęcie budowania ataku, ale zawsze należy pamiętać o tym, żeby zerknąć na radar, czy nie czai się gdzieś blisko napastnik drużyny przeciwnej, bo strata piłki w takim momencie zostawia nas dosłownie z opuszczonymi spodniami.

## OBRONA

Ahh, pamiętacie, że w szkole nikt nie chciał grać na obronie, bo wszyscy chcieli strzelać bramki... Nawet bramkarz zawsze był „lotny", hehe. Wiadomo, że bycie obrońcą to sprawa niewdzięczna, bo obrońca, jak saper, w meczu mylić się po prostu nie może – wystarczy przecież jedna pomyłka, by poprzednich kilkanaście wygranych pojedynków z napastnikami liczyło się tyle, co zeszłoroczny śnieg. Dlatego właśnie defensywa jest najważniejsza w tej części Pro Evolution Soccer. Dla debiutantów nauczenie się dobrej gry w obronie może być trudne, ale dla graczy doświadczonych dość poważne zmienienie swych defensywnych przyzwyczajeń również nie będzie proste. Może nawet trudniejsze, bo odzwyczajanie się od pewnych nałogów łatwe nie jest. Zaraz dowiecie się dlaczego.

■ **R1 + KIERUNKI** – sprint. Wprawdzie podstawowe informacje na ten temat macie powyżej, ale w defensywie ten przycisk jest jednak przydatny – bez jego rozsądnego wykorzystania nie dogonimy uciekającego przeciwnika, ani nie zareagujemy dość szybko, by utrudnić mu podanie lub strzał. Należy jednak pamiętać o „zasadzie ograniczonego zaufania" do tego sposobu biegania i wciskać R1 tylko w dobrze przemyślanych chwilach. Generalnie póki biegniemy w jednym kierunku nie ma nic złego w duszeniu R1, bo jest to bez wątpienia najszybszy sposób na przedostanie się z punktu A do B. Ale gdy chcemy szybko reagować na dryblingi przeciwnika lub nagle kompletnie zmienić kierunek biegu, to R1 należy w takim momencie oczywiście puścić.

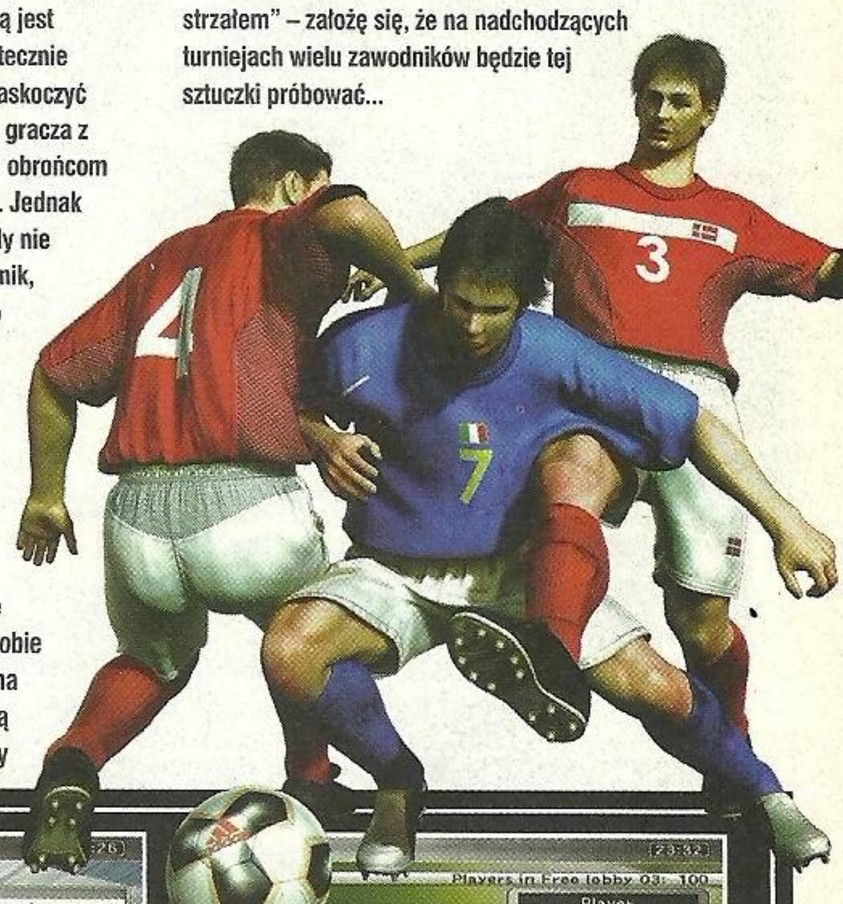
■ **X** – podstawa obrony we wszystkich częściach PESa nagle zmieniła się nie do poznania. Do niedawna standardem było trzymanie X cały czas, gdy przeciwnik był przy piłce (a najlepiej R1+X+Kwadrat), by odebrać mu piłkę jak najszybciej i ograniczyć przy tym swój wysiłek, bo po przytrzymaniu X konsola przejmuje całkowitą kontrolę nad naszym zawodnikiem. W PES5 nie da się tak grać, a wieczne trzymanie X, jest równie, o ile nie bardziej szkodliwe, jak duszenie R1 – połączenie tych dwóch to już niemal tragedia.
Zapamiętajcie więc, że trzymanie X jest złe z trzech ważkich powodów – po pierwsze, powoduje, że nasz zawodnik dość bezceremonialnie fauluje przeciwnika, co dobry zawodnik wykorzysta strzelając nam bramki z rzutów wolnych (a te są śmiercionośne, nawet w odległościach powyżej 30 metrów od bramki, gdy do piłki podchodzi np. Juninho Pernambucano), po drugie zaś, automatyczne próby odebrania piłki kończą się często niepowodzeniem, bo konsola, a także żywi gracze, dość łatwo sobie z tym radzą przedryblowując po prostu takiego obrońcę. A już absolutnie karygodne jest wybieganie w ten sposób na wprost szarżującego napastnika – ani się obejrzymy, jak zostaniemy minięci. Po trzecie wreszcie – SI obrońcy z wciśniętym iXem wybiera zawsze najkrótszą drogę do piłki, a w przypadku, na przykład, gdy przeciwnik szarżuje skrzydłem, a nasz defensor jest wprawdzie na jego wysokości, ale bardziej w środku pola, nie pobiegnie on tak, by zabiec mu drogę, ale rzuci się po prostu w pogoń, co prędzej sprawi, że znajdzie się za plecami skrzydłowego, niż przed nim lub obok. A w ten sposób na pewno nie przeszkodzi mu w dośrodkowaniu lub podaniu, a często nawet da po prostu wbiec w pole karne i oddać strzał. Dlatego zasada dla PES5 brzmi – odpuszczamy sobie trzymanie X i wciskamy (ale nie przytrzymujemy!) ten przycisk tylko w momencie, gdy ocenimy, że jest szansa na odebranie piłki przeciwnikowi, czyli w sytuacji, gdy jest on na przykład odwrócony do naszego obrońcy przodem. To oczywiście kwestia wyczucia i treningu, ale zapewniam, że taki sposób obrony jest o wiele skuteczniejszy niż nieustanne duszenie lub mashowanie X (choć także dość często prokuruje faule – wystarczy, że zamiast w piłkę, kopniemy przeciwnika w nogę...) . Nie bez znaczenie jest również fakt, że nasi obrońcy bardziej się męczą, gdy cały czas bronimy z wciśniętym iXem... A po dociśnięciu R1 jeszcze bardziej! Poza tym czasami wcale nie trzeba wciskać X, by odebrać piłkę przeciwnikowi, szczególnie gdy jesteśmy dobrze ustawieni – wystarczy odpowiednio manewrować obrońcami, by przeciwnik sam piłkę stracił podczas próby dryblingu lub minięcia.

■ **KWADRAT** – wezwanie na pomoc drugiego zawodnika może być potężną bronią, ale może być też naszą zgubą. Nie należy tego sposobu nadużywać, z tych samych przyczyn, co iXa – sterowany przez konsolę zawodnik zachowuje się dokładnie tak, jak to opisałem powyżej. Ale rozsądne wykorzystanie podwojenia na pewno pomoże zachować nam czyste konto. Generalna zasada jest taka – staramy się nie wyciągać obrońców z ich naturalnych pozycji – jeżeli wzywamy kogoś na pomoc i widzimy, że przybiega nasz środkowy obrońca odpuszczając sobie jednocześnie krycie napastnika, to wiemy już, że zaraz może być bardzo kiepsko. Należy więc starać się zawsze zachować kontrolę nad obrońcami i utrzymać tzw. linię, dlatego lepiej próbować ściągać na pomoc pomocników (ha, widzicie – do tego oni właśnie są!) lub napastników. Jest to oczywiście kwestia wyczucia sytuacji na boisku oraz dobrej znajomości ustawienia na nim graczy. Kolejna rada brzmi – kontrolowany przez nas zawodnik zawsze (ZAWSZE) powinien stać pomiędzy piłką a bramką, niech ten sterowany przez SI atakuje i naciska z boku lub od tyłu. Konsolę trudniej może na to nabrać, ale żywy gracz zazwyczaj zwraca większą uwagę na tego „ludka", nad którym znajduje się kursor i często da się zaskoczyć atakującemu z drugiej strony zawodnikowi...
Zastosowanie tego przycisku zmienia się, gdy piłka jest w powietrzu lub znajdzie się już w naszym posiadaniu – wtedy służy on jako wybicie piłki jak najdalej od własnej bramki i nigdy nie należy o tym zapominać. Wybicie takowe może być wykonane zarówno nogą, jak i głową i jest najbezpieczniejszym sposobem na oddalenie zagrożenia. Odradzam wybijanie piłki za pomocą podań iXem (główką oczywiście) i Kółkiem, gdy sytuacja jest naprawdę nieprzyjemna, a wokół roi się od przeciwników – w pierwszym przypadku należy pamiętać, że podanie iXem kierowane jest zawsze do najbliższego zawodnika w wybranym kierunku (ale dość ogólnie!) i czasami może, szczególnie gdy jesteśmy pod presją, trafić nie tam gdzie trzeba, a na dokładkę adresat traci jeszcze czas na jej opanowanie i może mu coś przecież się nie udać. Z kolei wybijanie za pomocą podania Kółkiem, gdy mamy już piłkę przy nodze, jest dość powolne – zawodnik czeka, aż piłka zostanie opanowana, potem naciąga się pasek podania... Mnóstwo jest w takich momentach czasu, by mu piłkę odebrać, tym bardziej, że jest to najczęściej obrońca i jego umiejętności techniczne nie są najwyższych lotów. Tak więc generalnie nie należy się zbytnio patyczkować i po prostu piłkę wykopywać, gdy robi się gorąco. Nie jesteś pewny – wybijaj Kwadratem!

■ **KÓŁKO** – wślizg jest naprawdę potężną bronią, ale ma tyle samo wad, co zalet. Największą jest niewątpliwie spory zasięg – można go skutecznie wykonać nawet z dość dużej odległości i zaskoczyć tym przeciwnika. Poza tym często wytrąca gracza z piłką z równowagi, co pozwala pozostałym obrońcom wrócić na pozycje i pomóc nam w obronie. Jednak nierozważne jest wykonywanie wślizgu, gdy nie mamy asekuracji innego obrońcy – zawodnik, gdy wślizgu nie trafi, zbiera się dość długo z ziemi (tym szybciej im większy jest współczynnik Defence, a jeszcze szybciej, gdy ma gwiazdkę przy Sliding), a to może oczywiście sprokurować sytuację sam na sam. Oprócz tego wślizg przydaje się jeszcze w kilku sytuacjach – po pierwsze, do przecinania podań idących po ziemi, ale to wymaga nie tylko refleksu, ale także rozwagi – czasami oczywiście lepiej jest sobie wślig taki odpuścić i zamiast tego wrócić na pozycję do obrony. Po drugie, wślizgi mogą służyć do blokowania strzałów – wiele razy zapobiegałem utracie bramki wślizgując się dosłownie w ostatnim momencie, gdy napastnik minął już bramkarza. Przy strzałach z daleka dobry wślizg też potrafi nas nierzadko uratować. Po trzecie – czasami wślizg może być używany, jako faul taktyczny – do przerwania niebezpiecznej kontry w końcówce meczu, gdy wynik się waży – chyba lepiej jest stracić zawodnika niż przegrać mecz. Abstrahując od następstw takiego postępku (na przykład kumpel zwyzywa nas od ostatnich), należy zawsze starać się wykonać go tak, by zminimalizować jednakowoż ryzyko ujrzenia czerwonej kartki lub sprokurowania niebezpiecznego rzutu wolnego. Aha, no i naprawdę nie radziłbym wykonywać rozpaczliwego wślizgu od tyłu, gdy przeciwnik ma przewagę mniej więcej metra nad naszym obrońcą – bardzo często po prostu nie dojeżdża się z wślizgiem i nieszczęście gotowe – lepiej poczekać, aż trochę dystansu zostanie nadrobione... Sam tak podłych wślizgów wprawdzie nigdy (no... prawie nigdy) nie robię, ale należy zawsze mieć w pamięci, że jest taka możliwość, prawda?

■ **R2** – postawa obronna, która ustawia nas zawsze przodem do zawodnika z piłką (o ile takowy jest w pobliżu). Zasadniczo nieprzydatna, bo tempo poruszania (krokiem dostawnym) nie jest specjalnie szybkie i dość łatwo można takiego obrońcę wymanewrować lub wyprzedzić. Ale mimo to jest kilka momentów, w których R2 okazuje się pomocne. Są to sytuacje, gdy stoimy na przykład na linii podania lub dośrodkowania – gdy wciśniemy R2 zawodnik ma nieco większą szansę na przejęcie lub zablokowanie piłki. Oprócz tego zajęcie pozycji obronnej przydaje się w bezpośrednich starciach z przeciwnikiem – na tak stojącym zawodniku trudniej się obrócić, bo ten nie daje się przepchnąć. A poza tym – ładniej wygląda odbiór piłki z wciśniętym R2, przynajmniej tak elegancko, jakby to robił sam Paolo Maldini.

Okej – to tyle w tym miesiącu – w następnym numerze postaram się wywalczyć nieco więcej miejsca dla PES Party i zajmę się podaniami, dryblingami i strzałami. A na razie – trenujcie obronę przed „Ekstremalnym strzałem" – założę się, że na nadchodzących turniejach wielu zawodników będzie tej sztuczki próbować...



Proste menu – szybki mecz, wejście do lobby, edycja ustawień, oglądanie statystyk.

Parapolillo niepodzielnie rządzi w rankingach, ale on nie śpi i nie je – siedzi i gra. 395 meczy w 2 tygodnie??

Czas na wymianę poglądów po niespecjalnie udanym dla Romy pojedynku z Juve...

Można wybrać szybkie szukanie gry, dołaczyć się do kogoś lub stworzyć pojedynek na własnych zasadach.

Jest chętny – ponad 100 zwycięstw i oczywiście Brazylia.

Francesco, Antonio i Vincenzo kilkoma kluczowymi zagraniami ustalili wynik meczu...

...ale to był naprawdę niesamowity wieczór – aby wyłonić zwycięzcę musieliśmy zagrać SZEŚĆ razy...

...co niestety zmniejszyło mi procent zwycięstw. Oto statystyki po 101 meczach i 35 godzinach gry w necie.

# MEGADRIVE

## KULTOWE 16-BITÓW OD SEGI - cz.1

### TECHNIKALIA

**Procesor: 16-bit Motorola M68000 | Zegar: 7.67Mhz | Pamięć RAM: 64 Kb | Pamięć Video: 64 Kb | Maksymalna rozdzielczość: 320 x 224 | Paleta kolorów: 64 na ekranie z palety 512 | Dźwięk: Procesor Yamaha YM2612, 6 channel FM, 4 channel PSG | Pojemność carta: do 32 Mbitów, a więc 4 MB**

### SEGA NOMAD

Nomad to kolejny pomysł Segi, tym razem na przejęcie rynku konsol przenośnych. Kalkulacja była prosta – skoro Mega Drive cieszył się niegdyś miażdżącą popularnością, to graczy powinna zadowolić także jego przenośna wersja. Pomysł był niezły, tym bardziej, że 16-bitowy NOMAD odtwarzał gry ze stacjonarnej konsoli. Sega miała ogromną nadzieję, że dzięki tej zabawce ponownie ożywi się zainteresowanie wokół gier na Mega Drive. NOMAD oczywiście nie ustrzegł się błędów. Po pierwsze, był duży i ciężki. Po drugie, w ciągu czterech godzin zżerał sześć baterii AA. Po trzecie, wystartował po prostu zbyt późno. W październiku 1995 nawet fani Segi spodziewali się po niej czegoś więcej, niż starej konsoli w nowym opakowaniu. W obliczu kombajnów pokroju PlayStation i Saturna ludzie dość szybko stracili zainteresowanie 16-bitowymi grami, choć jako posiadacze Nomada musimy przyznać, że pod względem jakości ilośic dostępnych shooterów, plaftormówek i scrollowanych mordobitek, żadna inna przenośna konsola do dziś nie może się równać z tym 16-bitowym potworem.

### PIERWSZA 16-BITOWA MASZYNA

Tytuł pierwszej 16-bitowej maszynki do gier zgarnęła Sega Mega Drive. Konsola, która pojawiła się znikąd i jako pierwsza wymierzyła solidnego policzka firmie Nintendo. Jeśli pilnie śledzicie Retro, doskonale wiecie, że zanim Sega ruszyła z produkcją Mega Drive, Nintendo Entertainment System wiodło spokojny, 8-bitowy żywot monopolisty. Mimo iż pierwsza konsola błękitnych – Master System, na brak popularności nigdy nie narzekała, nie była w stanie osiągnąć nawet połowy sukcesu, jaki wypracowało na rynku pierwsze pudełko od Nintendo. W 1988 roku Sega postawiła wszystko na jedną kartę i uderzyła ze zdwojoną siłą opracowując pierwszy na świecie, 16-bitowy system do gier.

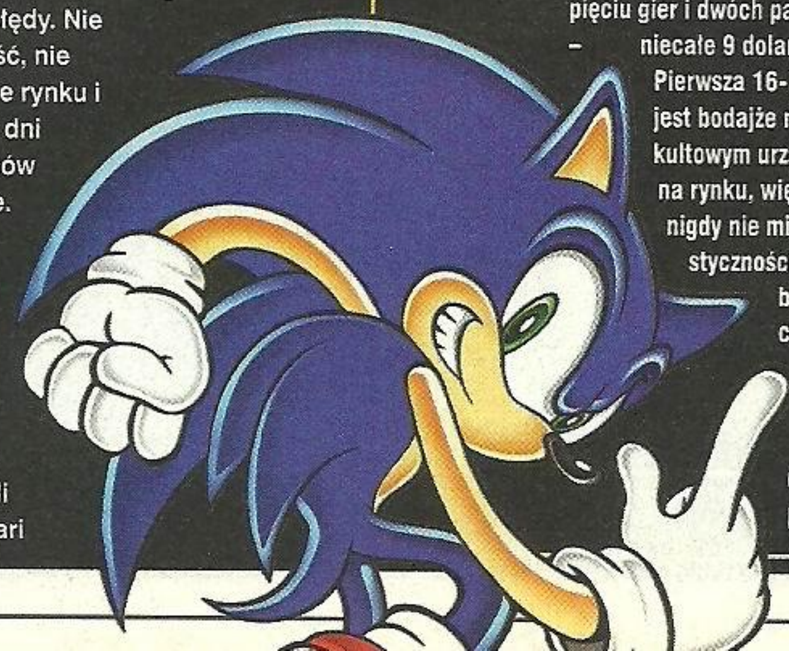
Teraz tak. W dniu premiery każda konsola nowej generacji budzi emocje, szum i zainteresowanie. Tak się po prostu dzieje. Jednak nawet Sega nie mogła przewidzieć, że Mega Drive stanie się najpopularniejszym systemem do gier i najchętniej kupowaną konsolą na początku lat dziewięćdziesiątych. Nie wszędzie. O ile Japończycy podeszli do 16-bitowej platformy z lekkim dystansem, tak Ameryka Północna i Europa na jej punkcie po prostu oszalały. Dlaczego? Bo jako pierwsza domowa konsola umożliwiała stuprocentowe konwersje gier z automatów. Bo dorobiła się przeogromnej biblioteki tytułów dorosłych, oryginalnych, a także całej gamy gier sportowych. Ponadto, Sega Mega Drive była relatywnie tania. W dniu japońskiej premiery kosztowała 21 tysięcy jenów, natomiast w Stanach Zjednoczonych zadebiutowała w cenie 199 dolarów. Solidne jakościowo gry, prześliczne konwersje z automatów i masa oryginalnych pozycji po prostu odwróciły uwagę graczy od starego, ledwo zipiącego NESa. Sukces Mega Drive udowodnił również, że pozycja Nintendo nie była tak nienaruszalna, jak ono samo sądziło. Przypomnijmy, że Super Nintendo zadebiutowało dopiero pod koniec 1990 roku. Do tej pory ani Mario, ani Link, ani żadna inna 8-bitowa maskotka N nie była w stanie powstrzymać gorączki o nazwie Mega Drive. Nawet po premierze nowego systemu Nintendo, marketingowcom udało się zbić cenę Segi do 99 dolarów. Okres, jaki wtedy przechodziła błękitna firma można spokojnie ochrzcić terminem hossy. Warto dodać, że Mega Drive zadebiutowała w Stanach Zjednoczonych pod nazwą Genesis. Dlaczego? Sega nigdy nie potrafiła zapewnić sobie należnych praw do „Mega Drive" na terenie USA.

Tak, jak większość firm, które zachłystują się błyskawicznym sukcesem, Sega zaczęła popełniać błędy. Nie patrzyła w przyszłość, nie śledziła dostatecznie rynku i nie przeczuwała, że dni 16-bitowych systemów do gier są policzone. Jasne, Mega Drive była pierwszą konsolą video o tak silnych podzespołach, ale zadebiutowała w momencie, kiedy gracze obeznani byli już z 16-bitowym Atari ST i Commodore Amigą. Przewagą Segi były oczywiście carty skracające czas ładowania gier do absolutnego minimum, ale nie zmienia to faktu, że technika gnała ostro naprzód. W momencie, kiedy popularność 16-bitowych urządzeń zaczynała słabnąć, Sega przygotowała i z kiepskim skutkiem promowała urządzenia, które rozszerzały nieco możliwości Mega Drive'a. Niemal wszystkie z wyprodukowanych wówczas dodatków, jak choćby Mega CD, czy 32X cierpiały na dwa podstawowe błędy. Po pierwsze, były drogie – nierzadko droższe niż podstawowa konsola. Po drugie, nowe zabawki Segi były najgorzej oprogramowanymi urządzeniami na rynku. Niewielu producentów wyraziło chęć pisania gier pod 32X i Mega CD, dlatego śmierć tych zabawek była nieunikniona. Inwestowanie w niesprawdzone technologie i nieprzemyślane decyzje finansowe mocno wstrząsnęło Segą. Zauważcie, jak w obliczu spadku popularności broniło się Nintendo – zamiast ładować pieniądze w drogie i niespecjalnie lubiane peryferia do konsol (pojawiła się nawet propozycja napędu CD, która do dziś mści się na wielkim N przeokrutnie), firma postawiła na rozbudowę cartów z grami. Każdy zaawansowany technologicznie cartridge wyposażony był w chip Super FX, który w ogromnym stopniu podkręcał i uatrakcyjniał wizualnie tytuły.

Ogromna szkoda, że wraz z upadkiem Mega Drive Sega już nigdy nie odzyskała pozycji, jaką mogła poszczycić się na początku lat dziewięćdziesiątych. Nawet pomimo faktu, że firmę kochały miliony fanów (głównie za bardziej dojrzałe i hardcore'owe gry, niż te z obozu Nintendo), nie uratowało to ani Saturna, ani Dreamcasta przed komercyjnymi zgonami. Krzyżyk Ci na drogę, Sego...

### KUPUJESZ?

**Dobra wiadomość. Sega Mega Drive jest jedną z najbardziej dostępnych retro konsol, również na polskich aukcjach internetowych. Oczywiście ma to swoje przełożenie na cenę urządzenia. Może to dziwne, ale za równowartość... 40 złotych można nabyć Mega Drive wraz z czterema grami! Nie wykluczone naturalnie, że swoje 16-bitów ustrzelicie taniej. Brakuje drugiego joypada? Nie ma problemu – koszt nowej manetki to raptem 9 złotych! Gry schodzą po 15-20 złotych, zaś składanki i kompletne serie (na przykład Fatal Fury) potrafią kosztować „aż" 22 peeleny! Niestety, po unikalne gadżety należy wybrać się na aukcję zagraniczną. Kij bejsbolowy Batter Up kosztuje tam całe 5 dolarów (circa 15 zł), a zestaw składający się z Mega Drive, spluwy Menacer, pięciu gier i dwóch padów – niecałe 9 dolarów (!). Pierwsza 16-bitowa Sega jest bodajże najtańszym kultowym urządzeniem na rynku, więc jeśli nigdy nie mieliście z nią styczności, a bardzo byście chcieli – okazja sama puka do drzwi, prawda?**



## OSIEM RAZY HIT

**Sega Mega Drive to prawdziwy power 16-bitów. Piękne, dwuwymiarowe gry, nierzadko bardzo obszerne i rozbudowane. Oto osiem klutowych pozycji...**

**FLASHBACK** – Conrad B. Hart może nazwać się prawdziwym szczęściarzem. Oczywiście nie dlatego, że przypadkiem rozbił się na planecie zamieszkanej przez złowrogie Morphy, ale przez to, że stał się bohaterem jednej z najbardziej odkrywczych i rewolucyjnych platformówek na świecie. Bezkonkurencyjna okazała się zarówno animacja Conrada (biegał, kucał i skakał niczym prawdziwy człowiek!) jak i fabuła całego Flashbacka (sam w obcym świecie). Mityczna otoczka, cudowna oprawa AV i piekielnie wciągający scenariusz sprawiły, że Flashback śmiało zdeklasował ówczesne hity pokroju Another World i Prince of Persia.

**ALTERED BEAST** – Altered Beast zyskał miano najpopularniejszej gry na Mega Drive. Poważnie – każdy, kto miał przy telewizorze konsolę Segi, po prostu musiał mieć też cart z tą grą. A przynajmniej w USA, gdzie Altered Beast dodawany był za darmo do każdego sprzedanego egzemplarza Mega Drive... Fabuła gry nie była czymś wyszukanym – ot, przyzwany przez Zeusa wojownik musiał uporać się z potworami i uwolnić porwaną przez złego maga Athenę. Przełomowy okazał się natomiast sam bohater – w trakcie wesołej wyrzynanki potrafił zmieniać się w cztery różne bestie – wilka, smoka, niedźwiedzia i tygrysa. Nie zabrakło trybu gry dla dwóch wojowników!

**GHOULS 'N GHOSTS** – Oto gra trudna do takiego stopnia, że momentami można się autentycznie popłakać, ale warta każdej spędzonej z nią minuty. Ghouls 'n Ghosts opracował Capcom (mówimy o roku 1988) i zanim gra wylądowała na Mega Drive, przespacerowała się wcześniej przez automaty arcade. Fabuła Ghoulsów kręci się wokół porwanej księżniczki Prin Prin, którą przywłaszczył sobie sam Lucyfer. Aby ją odzyskać, wcielaliśmy się w rolę rycerza Arthura, który przerzedzał pokraki za pomocą sztyletów, miecza i święconej wody. Na drodze do białogłowy, Arturek otwierał skrzynie ze skarbami i rozwalał bossów. Brzmi prosto – w rzeczywistości wszystkich przeszkód należało się uczyć na pamięć.

**PHANTASY STAR IV** – W tytule widnieje czwórka, ale trzeba uczciwie przyznać, że Phantasy Star od Sonic Team nigdy lepsze nie było. Akcja erpega rozkręcała się niewinnie. Ot, młody myśliwy imieniem Chaz dostaje rozkaz zniszczenia bestii, które powoli zalewają Motavię. Angażując się w walkę, powoli odkrywa, że już niebawem stawi czoło potężnemu, starożytnemu złu. I generalnie łatwo nie będzie. Pomysłowy okazał się system turowych walk. Otóż można było przypisać wybrane strategie pod komendy, a następnie odpalać je wszystkie podczas jednej tylko tury. Sega pomyślała o wszystkim – nie zabrakło nawet miejsca na kilkuosobowe ataki.

## PIONIERZY AKCESORIOW

**Wystarczy przez chwilę popatrzeć na akcesoria, jakich dorobił się Mega Drive, aby szybko stwierdzić, że to Sega pierwsza opracowała analogowy kontroler, pierwsza sczepiła konsole do zabawy w multiplayerze i jako pierwsza umożliwiła graczom zabawę online. W listopadzie 1994 roku (jedenaście lat temu!) firma Catapult opracowała proste, ale w gruncie rzeczy rewolucyjne urządzenie o nazwie Xband. Ogromną popularność gadżet zyskał głównie dzięki niskiej cenie ($19.95) oraz temu, że pozwalał toczyć potyczki w sieci po telefonicznym kablu. Jasne, dekadę temu nikt nie pisał jeszcze gier online, jednak Xband (który działał na zasadzie przejściówki między grą a konsolą) sprytnie modyfikował dostępne tytuły i przystosowywał je do zabawy w sieci. Za jedyne dziesięć dolców miesięcznie otrzymywało się nieograniczoną liczbę połączeń z siecią, natomiast tytułami, które cieszyły się największą popularnością „online", były NBA Jam oraz Mortal Kombat 2! Ale na tym nie koniec.**

Mega Drive z dumą może pochwalić się największą spluwą, jaką opracowano na potrzeby gier video. Menacer, bo o nim mówimy, był w rzeczywistości tak duży, że składał się z trzech oddzielnych części. Spluwy nie podłączało się bezpośrednio do Mega Drive – Menacer współpracował z małym odbiornikiem, który stawiało się na telewizorze. Sega sprzedawała spluwę wraz z sześcioma grami za „jedyne" 60 funtów.

Plany Segi poszły jednak dalej. Na długo przed tym, jak Nintendo zaprezentowało światu analogowy kontroler do N64 – Sega wypluła na rynek joypad o nazwie AX-1E. Niestety, tylko Japończycy mieli okazję położyć na nim swoje palce, gdyż AX-1E nigdy nie przedostał się przez ich granice. Urządzenie współpracowało z zaledwie trzema grami – Afterburner II, F1 Hero oraz Galaxy Force II, co oczywiście nie przysporzyło mu popularności.

Mega Drive był pierwszą konsolą, która powitała bezprzewodowe joypady. Co ciekawe – Sega nie sprzedawała ich osobno, a od razu w zestawach Infra red control pad, składających się z dwóch padów plus małej jednostki zbiorczej, wtykanej w port konsoli.

Mało gadżetów? Co powiecie zatem na Miracle Keyboard – syntezator, który dzięki dedykowanym programom uczył gry na pianinie? Keyboard dostępny był jedynie w USA, a ze względu na rozmiar urządzenia, jego cena przekraczała 200 dolarów. Szkoda, że pojawił się zaledwie jeden cart z programami do gry, bo idea wypuszczenia takiego urządzenia była godna pochwały.

Słyszeliście o Hyperscore? Był to pierwszy i bodajże jedyny cartridge służący do zgrywania wyników gier i przenoszenia ich na oficjalną stronę telegazety. Internet w tych czasach dopiero raczkował, więc obsługa Hyperscore była trochę komiczna. Po nagraniu wyniku i wyjęciu urządzenia z konsoli, wykręcaliśmy wskazany numer telefonu, a następnie puszczaliśmy tonowy sygnał, który wydobywał się z głośnika Hyperscore! Jeśli wszystko szło zgodnie z planem to następnym krokiem było już tylko oglądanie własnego wyniku w telegazecie. Cudowna sprawa, tym bardziej, że do zgarnięcia były niemałe nagrody.

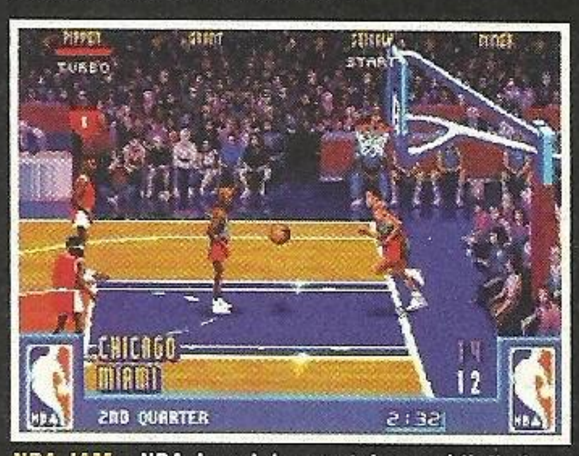
Specjalnie z myślą o graczach RPG Sega opracowała... Myszkę. Na początku była to konstrukcja dwuprzyciskowa, jednak później błękitni dostarczyli wersję z trzema guzikami. Niestety – wyłącznie w USA.

Namiastką wirtualnej rzeczywistości mógł okazać się inny wynalazek firmy – Interactor. Gadżet kładło się na ziemi, a przerywając emitowane przez niego wiązki podczerwieni przekazywaliśmy dane do konsoli. Interactor sprawdzał się głównie w mordobiciach i nigdy nie opuścił granic Stanów Zjednoczonych, ale... warto raz jeszcze przemyśleć innowacyjność kontrolera Revolution.

Wspomnieliśmy wcześniej o linkowaniu konsol. Otóż Zero Tolerance było pierwszą strzelanką fpp na Mega Drive, do której producent dołączał specjalny kabel. Dzięki niemu możliwe było spięcie ze sobą dwóch konsol, podłączenie ich pod dwa niezależne telewizory i ganianie się po korytarzach tej samej gry. Słabo?!

A na końcu omówmy dwa typowo sportowe kontrolery. Jednym z nich był Batter Up, a więc pseudo-kij baseballowy służący do wymiatania w grach, traktujących o najbardziej popularnym sporcie w Stanach Zjednoczonych. Drugim, znacznie droższym kontrolerem, był TV Golf. Aby sprawnie posługiwać się nim w domu należało wygospodarować naprawdę dużo miejsca wokół siebie, po to, aby niczego przypadkiem nie rozwalić. Zabawka kosztowała aż sto funtów (!!!) i współpracowała wyłącznie z golfowymi grami od Electronic Arts. Podobnie jak wspomniany wcześniej Batter Up, TV Golf nigdy nie wydostał się poza granice Stanów Zjednoczonych. Szkoda?

**SONIC & KNUCKLES** – Oto sprytny pomysł ze strony Segi na przycięcie kilku dolarów ekstra. Cart, na którym zapisany został Sonic & Knuckles, wyglądał jak przejściówka. U góry znajdował się slot, w który wsadzić można było jeszcze jeden cartridge. Kiedy wepchnęło się w niego dowolny cartridge z Sonikiem w tytule, gra natychmiast odkrywała dodatkowe bonusy. Tak, tak. Bonusy, których nijak nie dało się zdobyć, nawet po ukończeniu gry w stu procentach. Sonic & Knuckles to pierwsza gra ze stajni Sonic Team, która pozwalała bawić się zarówno jeżem, jak Knucklesem. Dla każdej z postaci przygotowano zupełnie oddzielne ścieżki, mimo, iż wyglądały one bardzo podobnie, a obaj bohaterowie zachowywali się tak samo.




**NBA JAM** – NBA Jam dał początek nowej linii gier sportowych. W koszykówce od Midway znalazło się miejsce zarówno na prawdziwe nazwiska (Karl Malone, Charles Oakley, Charles Barkley), jak również wywalone w kosmos zasady. Żaden mecz nie mógł obyć się bez megawysokich skoków, płonących piłek widowiskowych wsadów (lot przez pół boiska?!) i rozbitych na kawałki tablic. Zawodników NBA przedstawiono oczywiście w maksymalnie karykaturalny sposób (duże głowy, chude kończyny) i żaden z nich nie przejmował się takimi głupstwami, jak grawitacja, czy płonąca piłka. NBA Jam był jedną najlepszych i najszybszych gier sportowych na Mega Drive. A w multiplayerze stawał się bezkonkurencyjny i rządził latami!

**EARTHWORM JIM** – Jim Dżdżownica był na tyle sympatycznym bohaterem (glista w skafandrze i spluwą w łapie), że Shiny mogło spokojnie zarabiać już tylko na pisaniu konwersji i sequeli. A wszystko zaczęło się na konsoli Mega Drive. Otoczka gry, akcje, które w niej zawarto oraz wszystkie nazwy, jakie opracowało Shiny to klasa sama w sobie. Fabuła kręciła się wokół porwanej (a jakże!) księżniczki Slug-For-A-Butt. Aby ją odzyskać, Jim skakał po platformach, przełączał dźwignie, wystrzeliwał krowy w kosmos (!) i nurkował w oceanach. Robal nie byłby nawet w połowie tak zabawny, gdyby nie podręczne uzi, którym rozpruwał przeciwników. Na punkcie Jima oszaleli wszyscy, a prasa nie żałowała mu maksymalnych ocen.

**REVENGE OF SHINOBI** – Kiedy fani zamaskowanego wojownika dostają do rąk sequel niesamowitego Shinobi, to ostatniej rzeczy, jakiej spodziewają się po swoim pupilu, jest walka z komiksowymi superbohaterami! O tak, Shinobi najwyraźniej nie trawił już zeszytów ze stajni Marvela i DC Comics, więc postanowił coś z tym fantem zrobić. Bił Batmana, Spider-Mana, Godzillę. Ciekawostką jest fakt, że Sega wydała tę grę w momencie, kiedy nie uzyskała jeszcze wszystkich licencji na postacie. Kiedy okazało się, że Batman musi wylecieć, zastąpiono go skrzydlatym demonem o podobnym zestawie ruchów. Ale, ale. Jeśli wykopiecie spod ziemi wczesny egzemplarz gry, to na 100 procent będzie w nim Mroczny Rycerz!

**Jedną z bolączek PS one był brak choćby jednego tytułu, który w prostej linii konkurowałby z nintendową Zeldą. Mimo iż czołowi japońscy developerzy dwoili się i troili, rynek gier action RPG legł u stóp Shigeru Miyamoto i niespecjalnie chciał się podnieść. Umówmy się, że żadna inna seria nie proponowała na tyle ciekawej historii, przyjemnych zagadek i klimatu wielkiej przygody, żeby stać się legendą zbliżoną do formatu Zeldy. Jeśli jednak skończyliście zabawę z Linkiem, a mimo tego nadal szukacie gier zbudowanych na podobnych mechanizmach, to warto dokładniej przeszukać bibliotekę PS one. Fakt, Shigeru tu nie znajdziecie, ale mnóstwo ciekawych alternatyw jak najbardziej. [Matt]**

Przygodę z mieczem i worami czarów warto rozpocząć od gry **Alundra**. Fakt, kilka miesięcy temu tytuł gościł już w naszym dziale, nie mniej w tym miesiącu warto poświęcić mu więcej miejsca. Głównym bohaterem gry jest młody, żółtowłosy chłopak, który podróżuje w ludzkich snach. Oczywiście, jak przystało na japoński action RPG, młodzik napotyka w tych snach zagadki do rozwiązania, labirynty do przetrząśnięcia i mnóstwo potworów do uciszenia. Historyjka nie brzmi zbyt spójnie, prawda, ale obraz gry macie z grubsza nakreślony.

Alundra miała za sobą przynajmniej dwa mocne argumenty, które przysporzyły jej fanów. Po pierwsze, grę wykonano w technice 2D, jakby zupełnie wbrew temu, że świat zachłysnął się trójwymiarową grafiką. I wierzcie mi – dwuwymiarowe sprite'y nadały grze niesamowitego, staroszkolnego klimatu. Druga zaleta Alundry to fakt, że walki toczą się w czasie rzeczywistym. Głównego bohatera obserwujemy z lotu ptaka, zaś sposób sterowania, machania mieczem i rzucania czarów momentalnie przywodzi na myśl stare, 8-bitowe Zeldy. Zanim jednak zdecydujecie się na najlepszy japoński action RPG na PS one, jest pewna rzecz, którą obowiązkowo musicie wiedzieć. Alundra to gra piekielnie trudna. Kiedy zginiecie z kościstych łapsk szkieletora lub źle obliczycie skok nad przepaścią (a o takie akcje tu nietrudno), to zabawę rozpoczniecie od ostatniego savepointu. Na szczęście gra jest na tyle przyjemna, że nawet po porażce wraca się do niej z prawdziwą przyjemnością. Świetna alternatywa dla starej Zeldy i bardzo interesująca pozycja dla ludzi znudzonych turowymi grami RPG.

Miesiąc po premierze Alundry sklepy znienacka zaatakowała **Granstream Saga**. Jest luty 1998 roku. To, jak duże było wówczas zapotrzebowanie na tytuły action RPG najlepiej obrazował fakt, że Saga już w pierwszym tygodniu po premierze wylądowała na pierwszym miejscu najlepiej sprzedających się gier w Japonii. A to, że w drugim tygodniu Saga skończyła na dnie tej samej listy niczego specjalnie nie zmienia.

Historia Granstream Sagi podąża za losami gościa o imieniu Eon. Być może nie uwierzycie, ale chłopak za nic w świecie nie pamięta swojej przeszłości – nawet tego, że jako bobas znaleziony został przy wielkim strumieniu, a na rękę zamontowaną miał śliczną bransoletę. Najsprytniejszy w tym wszystkim okazał się jednak przyrodni ojciec Eona. Kiedy młodzik podrósł i nabrał nieco krzepy, siwobrody staruch poprosił go, aby uratował świat. Cóż, prośba, jak każda inna. Zapytacie, dlaczego Granstream Saga nie utrzymała się długo na liście przebojów? Cóż, nie każdemu odpowiadał fakt, że w scenariuszu gry RPG zabrakło głębi i miejsca na ciekawe zwroty akcji. Inna sprawa, że Granstream Saga była koszmarnie brzydka – nawet jak na rok 1998. Autorzy uwzięli się, że tytuł będzie pracował w sześćdziesięciu klatkach animacji na sekundę, przez co wszystkim postaciom maksymalnie ścięto detale i wyglądały jak malowane pudła. Jeśli jednak przełkniecie tę łyżkę dziegciu, to w Granstream Saga znajdziecie ponad dwadzieścia godzin zabawy i śliczne wstawki anime. Choćby dla nich warto tę grę skończyć.

Jeśli w japońskim action RPG nie doszukujecie się głębokich przekazów i epickiej fabuły, być może warto spędzić kilka (a dokładnie – trzydzieści) godzin przy grze **Dragon Valor**. Przed Wami jeszcze jeden z tych tytułów, w które po pięciu minutach od rozpoczęcia zabawy gramy jak zawodowcy (takie mają skomplikowane zasady). W Dragon Valor siekanie przeciwników, rzucanie czarów i skakanie po platformach zdominowało całą grę, a fabułę zepchnęło na plan dziesiąty. Nawet nie zwrócicie uwagi na cienką historię łączącą w sobie takie wynalazki, jak wybranka serca głównego bohatera, interweniujący w związek smok i jego plugawi wysłannicy. Co ważne – każdy ze smoczych bossów skrywa w sobie specjalną zdolność. Kiedy posyłamy ich do piachu, dar przechodzi na głównego bohatera. W ten sposób zabite pokraki zwiększają nasze HP, MP i siłę, ale nawet pomimo najszczerszych chęci, nadal nie zwracamy uwagi na scenariusz. Jedynymi momentami, które zmuszają bohatera do myślenia są te, kiedy przepycha kamienie i odblokowuje kolejne przejścia. Jednak motywem, który w Dragonie podobał mi się najbardziej, byli prości do rozwalenia przeciwnicy. Zabijanie ich nie sprawiało bohaterowi najmniejszego problemu i pewnie stąd płynęła największa frajda z grania. Dragona polecam ze wszystkich sił. Nie zawiedzie Was.

**Rising Zan: The Samurai Gunman** to odpowiedź na pytanie, jak wyglądałaby gra miksująca w sobie kolejno: klimat westernu, samurajskie walki na miecze, dużo strzelania i elementy japońskiego RPG. W grze bierzemy na siebie rolę tytułowego Zana, który już za młodu uczy się, że zło jest większe, niż lufa jego pistoletu. Czym prędzej wyjeżdża na wschód, gdzie pilnie trenuje pod okiem samurajskiego mistrza. Po powrocie do wioski rzuca wyzwanie typom spod ciemnej gwiazdy, a jednoczesne katowanie ich spluwą i mieczem było na rynku action RPG czymś zupełnie niespotykanym. Przypomnijmy dla zasady, że Rising Zan pojawił się na długo przed Devil May Cry. Autorzy gry pełnymi garściami zapożyczali z innych czołowych na rynku tytułów. Przeciwników do ubicia zaznaczało się identycznie jak w Zeldzie – wystarczyło przytrzymać dłużej spust. Natomiast cięcie mieczem to już solidna japońska szkoła hack'n'slash, gdzie krew tryska we wszystkich kierunkach. Można powiedzieć, że Rising Zan to jeszcze jedna gra akcji na PS one, ale z drugiej strony – nie znajdziecie drugiego tytułu, który tak sprawnie łączyłby w całość siekanie i strzelanie. Odtwórczość to jedno, ale zabawa płynąca z rozwalania dziesiątek wrogów jest przecież najważniejsza.

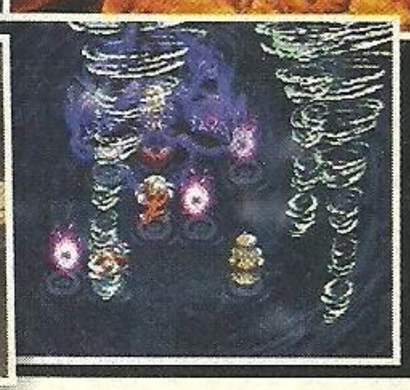
A na koniec dobra wiadomość dla fanów pierwszej Alundry. Gra została na tyle ciepło przyjęta przez publikę (niezrażoną wysokim poziomem trudności pierwszej części), że Matrix Software mógł już tylko przygotować sequel. Zadanie czekające ekipę programistów było o tyle trudne, że **Alundra 2** po prostu musiała dotrzymać kroku wielkiej poprzedniczce, a z tym zawsze jest problem. Inna sprawa, że twórcy pierwszej Alundry wycofali się ostatecznie z prac nad sequelem, a pałeczkę przejęła od nich nowa, średnio doświadczona ekipa. I chyba przez ten fakt nowa Alundra zmieniła się nie do poznania. W Alundra 2 nie ma nic, co przypominałoby pierwszą odsłonę gry. Poważnie. Głównym bohaterem nowej opowieści jest Flint – typowy młody renegat z wielką misją do odbębnienia. Problem w tym, że jeśli lubiło się mroczny klimat pierwszej części, to ciężko było odnaleźć się w jasnej i słonecznej dwójce. Aha, jeśli poprzednia Alundra wydała się Wam zbyt trudna, to w nowej odsłonie wcale nie jest lżej. Zgodnie z trendem, gra przeszła w pełne 3D, przez co klimat jedynki zniknął bezpowrotnie. Mimo to, jeśli macie ochotę na kawał solidnego action RPG, obie Alundry powinny znaleźć się na Waszych listach życzeń. Tak więc siekajcie smoki i podnoście statystyki, a w przyszłym miesiącu jedziemy dalej...

## ARC THE LAD COLLECTION

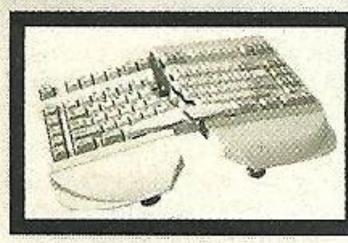
Może ciężko w to uwierzyć, ale w 2002 roku nie brakowało ludzi, którzy za Arc the Lad Collection gotowi byli zapłacić nawet 75 dolarów. Drogie z pozoru pudło to w rzeczywistości kompletny zestaw czterech gier ze świata Arc the Lad (trylogia plus Arc Arena), których łączny czas przejścia liczymy nie w godzinach, a w długich miesiącach grania. Za kolekcją warto rozejrzeć się choćby z tego względu, że wszystkie części gry kontynuują jedną i tę samą historię. Arc the Lad 2 jest dalszym ciągiem wydarzeń z jedynki i zaledwie wstępem do tego, co stanie się w trójce. Twórcy RPG z reguły nie rozciągają historii na więcej, niż jedną część serii – tym fajniej uczestniczy się w trylogii Arc the Lad i obserwuje przemiany w bohaterach i świecie gry.

Opowieść Arca zaczyna się w małej wsi o nazwie Touvil. Przeznaczeniem młodej dziewczyny imieniem Kukuru jest poślubienie faceta z królewskiej rodziny – problem w tym, że niespecjalnie uśmiecha jej się ta wizja. Nierozważnym posunięciem było jednak zgaszenie świętego płomienia Cion, którego klan dziewczyny poprzysiągł bronić. W konsekwencji tego czynu obudziło się prastare zło, a wraz z nim horda potworów żądnych krwi. Tej samej nocy nastolatek imieniem Arc zakłada potężną zbroję swojego ojca i ślubuje, że święty ogień ponownie zapłonie. Szybko jednak okazuje się, że walka o płomień to tylko początek wielkiej historii, którą ARC Entertainment rozpisało na trzy części.

Przez całą trylogię system walki nie uległ żadnym zmianom. Każda postać, którą Arc zrekrutował do drużyny, dysponowała własnym garniturem zaklęć, ataków i specjałów, co czyniło ją w pewnym sensie wyjątkową. Długi scenariusz gry i tona subquestów przyciągną Was do Arc the Lad Collection jak magnes.



# KACIK ZŁAMANEJ KLAWIATURY



Witam wszystkich amatorów krytyki, którym nie wystarczają klasówki, sprawdziany i testy w szkole czy na studiach, a którzy nadsyłają swoje prace do oceny w piśmie. O grach. Tak, nigdy tego nie zrozumiem. No więc miejsce nam się trochę skurczyło w ramach restrukturyzacji działu. Za gruntownym redesignem stał Gulash, odpowiednik enplusowej kolubryny, ale wierzcie mi – walczyłem o każdy kilobajt. Nowe zasady mówią więc o 4-4,5 kilobajtowych recenzjach. I takie proszę nadsyłać. Wszystkich na łamach pisma nie zmieścimy, ale proszę o cierpliwość, coś się wymyśli. Nie porywajcie się zatem na wielkie albo skomplikowane tytuły – sami utrudnicie sobie w ten sposób sprawę. [banan@neo-plus.pl]

## OUTRUN 2

Pan Mietek postanowił ubarwić swoje szare życie i wybrał się na disco party dla seniorów. Tam poznał panią Jadzię, coś zaiskrzyło i teraz oboje przeżywają drugą młodość. Zupełnie jak produkt Segi, można by rzec.

**Nie każdemu musi się podobać taki początek recenzji – szczególnie, że klimat dowcipów, w których rolę zabawnej puenty pełnią imiona (nie, naprawdę ja też kiedyś śmiałem się na sam dźwięk Stefana czy nie daj Boże Gienka) to raczej niższe loty, ale autor szybciutko urwał ten mogący okazać się za długim wstęp. Sprawnie i szybko. Dobra robota.**

Pierwszy Outrun debiutował na maszynach arcade w drugiej połowie lat osiemdziesiątych. Widać nie zarobił dość, gdyż niebiescy uderzają z sequelem. Czy uda im się oddać magię oldskulu? Czy doktor Burska urodzi zdrowe dziecko? Na te i na wiele innych pytań uzyskacie odpowiedzi niekoniecznie w poniższym tekście, ale na pewno w najbliższym biurze poselskim, hehehe.

**Dużo tych dowcipów jak na pierwszych kilka zdań, ale jakimś cudem jeszcze nie jest to uciążliwe.**

Po kilku chwilach lądujemy w menu, organ wzroku bombarduje typowo arkejdowa stylistyka. Szybka kalibracja gałek ocznych i wszędobylska cukierkowość przestaje drażnić. Trzy tryby: Outrun Arcade, Outrun Missions i Live. Pierwszy, to niezobowiązująca jazda, ot dla czystego funu płynącego z gry, nic szczególnego. Natomiast misje to już bardziej interesująca sprawa. W czasie jazdy siedząca na fotelu pasażera funia rzuca krótkimi poleceniami, które mamy wykonać.

**I po raz kolejny to samo – sprawne, nie rozwleczone przejście do konkretów. Podoba mi się.**

Slide'ować na danym odcinku, jechać bezkolizyjnie itd. Za udane akcje dostajemy serducha, które napełniają wskaźnik o kształtach laluni. Gdy ten się wypełni dziewucha krzyczy z podniety i macha rękami na wszystkie strony. Fajnie? Misji jest tyle ile dalmatyńczyków, czyli 101.

**I kolejny fajny, świeży wtręt.**

Ponadto występuje także wersja party dla kilku graczy, aczkolwiek brakuje splita, czego nie ratuje nawet Live.

**No tu trochę za szybko. Czyli jest multi, ale nie na jednej konsoli? Takie rzeczy trzeba prosto...**

Do tego dochodzi standard w postaci Time Trail'u i innych quick eventów na odblokowanych odcinkach.

**Nie zaszkodziłoby wyjaśnić te quick eventy.**

Ciekawą sprawą jest sama konstrukcja tras, a właściwie trasy. Tak, to nie błąd w druku, w grze mamy tylko jedną rozbudowaną trasę. O co chodzi?

**Jeżeli nie przesadzasz z liczbą zadawanych pytań to ich wprowadzanie bardzo dynamizuje i uatrakcyjnia tekst. Ale podobnie jak ze wszystkim – nie wolno z nimi przesadzać.**

No więc wygląda to jak piramida, startujemy z jej czubka i co pewien czas pojawia się rozwidlenie. Zasada jest taka: jedziemy w prawo – łatwiejszy odcinek, jedziemy w lewo – trudniejszy. Dzięki takiemu rozwiązaniu bardzo dynamicznie zmieniają się krajobrazy. Może jest to nierealistyczne, ale przecież to arcade'owy racer, nie żadna symulacja. Pędzimy przez łąki, lasy, śnieżne szczyty, wesołe miasteczka i inne malownicze krajobrazy. Ale wolnego, pewnie chcecie wiedzieć jak się w to gra? Odpowiedź jest prosta fenomenalnie. Otóż całość zabawy polega na powerslide'owaniu, czyli sunięciu jak najdłużej bokiem. Mówię Wam, to przechodzi ludzkie pojęcie, długość poślizgu dochodzi nawet do kilkuset metrów! Wydawać by się mogło, że ten pomysł sztucznie utrudnia grę, ale jest wprost przeciwnie. Gdy slide'ujemy, mamy pełną kontrolę nad pojazdem, co wydatnie ułatwia pokonywanie zakrętów. Owe zakręty pokonujemy nie byle czym, ale potworami ze stajnie Ferrari. Pełna licencja na niespełna dziesięć fur, trochę mało, ale nie ma co marudzić.

**Kolejna fajna rzecz – wmontowane w wyliczankę krótkie własne komentarze na ich temat. To samo można było napisać: „W grze jest pełna licencja na 10 fur. Szkoda, bo to naprawdę mało, zwłaszcza kiedy zestawimy Outruna 2 z ble ble ble". A tutaj jest szybko, krótko i na temat.**

Wśród aut znalazły się taki rodzynki jak 360 Spider czy kochana przez wszystkich Testarossa. Oczywiście o żadnym modelu zniszczeń nie może być mowy, po uderzeniu w element otoczenia furacz robi „360" w akompaniamencie iście kreskówkowego dźwięku.

**No tu można: „przy akompaniamencie dźwięku rodem z kreskówek". Będzie poprawniej.**

Graficznie jest bardzo dobrze. Wyśmienite modele samochodów, ładne teksturki i cukierkowe otoczenie (wszystko kolorowe i idealne) plus stałe 60 frame'ów. Audio to trochę starych kompozycji i szczypta nowych. Muzyka może wydawać się infantylna (jak cała gra zresztą), ale pasuje do salonowego klimatu tej produkcji.

**No nie wyobraziłem jej sobie za bardzo – spokojnie mogłeś dorzucić jeszcze kilka słówek – dobrze Ci to wychodzi i byłoby jaśniej.**

Ach, bonusy. W trakcie postępów w grze odblokowują się nowe Ferrarki i muzyczki, najczęściej remixy. Poza tym w galerii możemy oglądać niezliczone karty, na których widnieją produkty firmowane przez stajnię czarnego konia.
Najlepszy arcade racer na Xboxa i to bez dwóch zdań. Stylistyka zupełnie odmienna od Burnouta, więc obie gry bezpośrednio ze sobą nie konkurują. Wady? Brak split screen'a i mogąca odrzucić infantylność. Jeżeli w dzieciństwie przegrałeś majątek na automatach i masz ochotę na oldschool w wypasionej szacie video, to śmiało uderzaj. W przeciwnym razie możesz się solidnie rozczarować, a 200 zł piechotą nie chodzi.
**Macross**

**I o to chodzi. Krótka, zwięzła i konkretna recenzja. Dowodzi, że nie trzeba się rozwlekać. Autor ma swój styl, wtrącił sporo fajnych smaczków i udanie nie tylko zrecenzował, ale też opisał Outruna 2. Widziałem tę grę, ale nawet bez tego z opisem Macrossa dałbym sobie rade ją wyobrazić. ■ ■**


# LOGA I DZWONKI

## Do telefonów Nokia i Siemens

## DZWONKI POLIFONICZNE Z GIER

0001 - Bubble Bobble
0002 - Dig Dug
0003 - Halo
0004 - Metal Gear Solid soft
0005 - Metal Gear Solid oldschool
0006 - Mortal Kombat
0007 - Outrun
0008 - Parappa The Rapper
0009 - Street Fighter II
0010 - Soul Calibur
0011 - Street Fighter
0012 - Super Mario
0013 - The Last Ninja
0014 - Xenon 2 The Megablast
0015 - Legend of Zelda
0016 - Legend of Zelda 2

**Aby otrzymać dzwonek wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie: „NEO XXXX" - dla telefonów Nokia lub „NEO sXXXX" - dla telefonów Siemens pod numer 7516, gdzie literki XXX symbolizują numery dzwonka - numery od 0001 do 0016 i postępować zgodnie z instrukcjami otrzymanymi w SMSie zwrotnym.**

**Aby wysłać dzwonek koledze/koleżance wystarczy wysłać wiadomość SMS pod numer 7516w następującym formacie: „NEO XXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Nokia, „NEO sXXXX. YYYZZZYYY" - dla telefonów Siemens**
**Gdzie literki XXXXX symbolizują dzwonki- mogą to być numery od 0001 do 0016, a litery YYYZZZYYY odpowiadają numerowi telefonu znajomego, wpisanemu bez prefiksu.**

Koszt jednego SMSa wynosi 5zł + Vat. Usługa dostępna w sieciach Idea / Plus / Era.

## LOGA Z GIER

Neo Plus 1 0001
Neo Plus 2 0002
Neo Plus 3 0003
Neo Plus 4 0004
Dreamcast 0005
PS2 0006
Xbox 0007
GameCube 0008
Square 0009
Final Fantasy 0010
GTA III 0011
Konami 0012
MGS2 0013
Pro Evolution 0014
Namco 0015
Tekken 0016
HALO 0017
PlayStation 0018
Capcom 0019
GameBoy 0020
The Getaway 0021
GT3 A-Spec 0022
Hadouken 0023
LOTR 0024
Metal Slug 0025
Neo Geo 0026
Nintendo 0027
Resident Evil 0028
Ryu 0029
Sega 1 0030
Sega HC 0031
Shoryuken 0032
Silent Hill 0033
Sonic 0034
Zelda 0035
Amiga 0036
Arkanoid 0037
Atari 1 0038
Atari 2 0039
Half-Life 1 0040
Half-Life 2 0041
Lara 1 0042
Lara 2 0043
MAME 0044
Mario Bros 0045
Metroid 0046
Metal Gear 0047
MK 0048
Pac-Man 1 0049
Pac-Man 2 0050
Third Place 0051
PSX 0052
Quake III 0053
Sonic 2 0054
Streetfighters 0055
Tenchu 0056
Matrix 0057
Star Wars 0058
Bubble Bobble 0059
Dino Crisis 0060
Gran Turismo 0061
Krusty :) 0062
MGS 0063
Poke Poke 0064
PS2 0065
PS2 0066
Resident Evil 0067
Resident Evil 0068
Sega 0069
Sinclair 0070
Sonic 0071
SSX 0072
Tomb Raider 0073
Invaders 0074
Invaders 2 0075
Invaders 3 0076

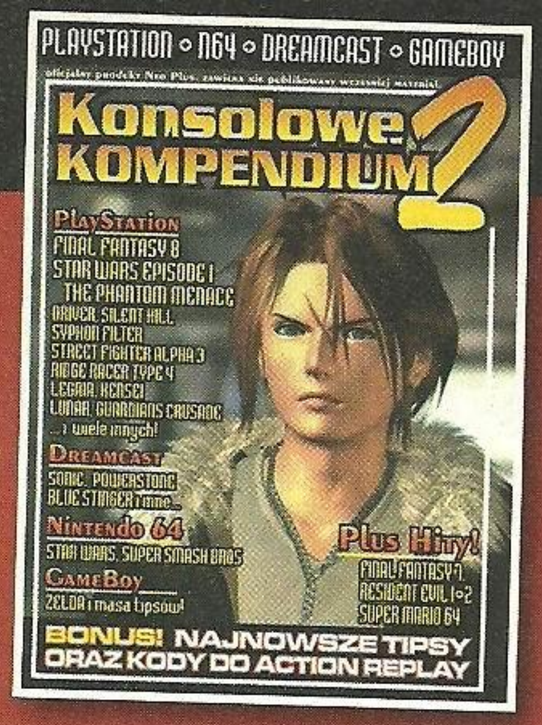
**Aby otrzymać logo wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie: „NEO XXXX" - dla telefonów Nokia lub „NEO sXXXX" - dla telefonów Siemens pod numer 7316, gdzie literki XXX symbolizują numery loga - mogą to być literki od 0001 do 0076.**

**Aby wysłać logo koledze/koleżance wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie:**
**„NEO XXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Nokia**
**„NEO sXXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Siemens**
**pod numer 7316**
**Gdzie literki XXXXX symbolizują logo - mogą to być numery od 0001 do 0076, a litery YYYZZZYYY odpowiadają numerowi telefonu znajomego, wpisanemu bez prefiksu.**

Koszt jednego SMSa wynosi 3zł + Vat. Usługa dostępna w sieciach Idea / Plus / Era.

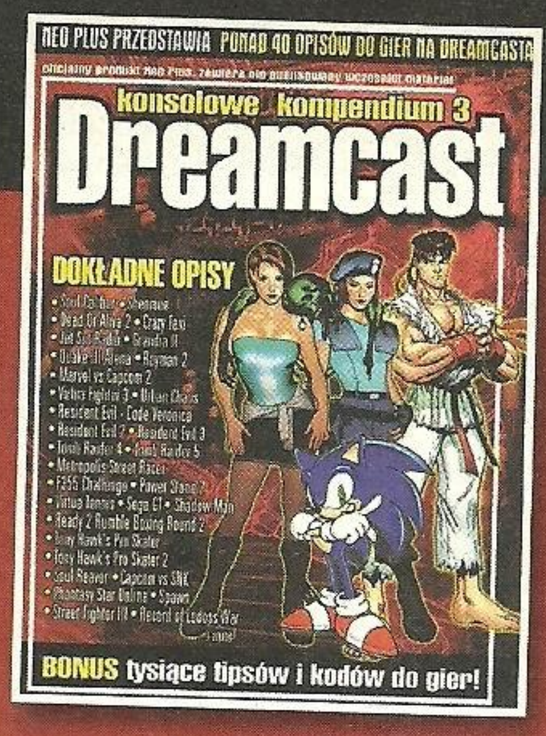
## KONSOLOWE KOMPENDIUM 1

**Nasza pierwsza książka - megaporadnik do najpopularniejszch gier na PlayStation i Nintendo 64.**
**Zawiera obszerne opisy do: TOMB RAIDER 3, TEKKEN 3, BANJO-KAZOOIE, TENCHU, SPYRO THE DRAGON, XENOGEARS, LEGEND OF ZELDA 64, METAL GEAR SOLID, MISSION: IMPOSSIBLE, GRAN TURISMO, TUROK 2, 1080 SNOWBOARDING, BRAVE FENCER MUSASHI oraz mnóstwo kodów do Action Replay Pro.**
**Liczba stron: 272**
**Cena: 14.99 (razem z kosztami przesyłki)**




## KONSOLOWE KOMPENDIUM 2

**Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych. Każdy znajdzie tu coś dla siebie - niezależnie od platformy. Zgodnie z życzeniami przygotowaliśmy dział z tipsami do gier na GameBoya.**
**W książce: Final Fantasy 7, Final Fantasy 8, Star Wars Episode 1, Silent Hill, Driver, Syphon Filter, Ridge Racer Type 4, Street Fighter Alpha 3, Kensei, Guardian's Crusade, Legend Of Legaia, Lunar, GTA London, Resident Evil 1, 2, 3, Blue Stinger, Sonic Adventure, Marvel vs Capcom, Super Mario 64 i masa innych!**
**Liczba stron: 320**
**Cena: 18.99 (razem z kosztami przesyłki)**




## KONSOLOWE KOMPENDIUM 3

**Biblia dla wszystkich posiadaczy konsol - 45 opisów do najlepszych gier. Blue Stinger, Dino Crisis, Alone In The Dark 4, Marvel vs Capcom, Urban Chaos, Power Stone, Resident Evil 2, Resident Evil 3, Resident Evil CV, Ilbleed, Rayman 2, Shenmue, Capcom vs SNK, Virtua Tennis, MSR, Rec. Of Lodoss War, Sega GT, Quake III, Phantasy Star, Soul Calibur, MvC 2, Dead Or Alive 2, Power Stone 2, SF III, Tony Hawk 1, Tony Hawk 2, Nightmare Creatures 2, Crazy Taxi, Tomb Raider 4, Tomb Raider 5, Shadow Man, Dave Mirra BMX, Grandia 2, Evil Dead, Ready 2 Rumble 2, Sonic Adventure, Soul Reaver, SF Alpha 3, House of the Dead 2, VF3**
**Liczba stron: 272**
**Cena: 19.99 (razem z kosztami przesyłki)**

# NUMERY ARCHIWALNE DOSTĘPNE W SPRZEDAŻY (numery o1 - o7, 15, 16, 20, 22- 27, 29, 30, 31, 34-44 również są dostępne)

**- - Każdy numer archiwalny w cenie 8 zł (koszt przesyłki jest wliczony w cenę numeru) - -**

**NEO PLUS nr 45 lipiec/sierpien 02**
**OPISY: FINAL FANTASY X - 18 stron!**
**RECENZJE:** Stuntman, GT Concept Tokyo-Geneve, V-Rally 3, Barbarian, Legion, Sky Gunner i inne
**EXTRA:** Zajawki Kingdom Hearts i The Gateway, Resident Evil nareszcie w kinach

**NEO PLUS nr 46 wrzesien/paźdź. 02**
**OPISY:** Onimusha 2, Prisoner Of War, The Thing
**RECENZJE:** Commandos 2, Conflict: Desert Storm, Enclave, Sega GT 2002, Tekken 4, The Thing, Toca Race Driver **EXTRA:** PS2 - trzecia generacja: Mark Of Kri, Ratchet&Clank, Primal, Sly Cooper

**NEO PLUS nr 47 listopad 02**
**OPISY:** Hitman 2
**RECENZJE:** Baldur's gate Dark Alliance, Colin McRae 3, Two Towers, Burnout 2, Kingdom Hearts, Need For Speed Hot Pursuit, Resident Evil, Shox, Super Mario Sunshine, Terminator, TimeSplitters 2
**EXTRA:** PS2 Online - gramy w sieci

**NEO PLUS nr 48 grudzień 02**
**OPISY:** GTA Vice City - megaopis!
**RECENZJE:** BloodRayne, Harry Potter 2, Pro Evolution Soccer 2, Ratchet&Clank, Red Faction 2, Suikoden 3, Tony Hawk 4, WRC2 Extreme, Eternal Darkness, The House Of The Dead 3, ToeJam & Earl III

**NEO PLUS nr 49 styczeń 03**
**OPISY:** Rygar The Legendary Journey
**RECENZJE:** The Getaway, James Bond 007 Nightfire, Ape Escape 2, BMX XXX, Dragon Ball Z, Mortal Kombat Deadly Alliance, Sly Raccoon, SOS The Final Escape, Star Fox Adventures, Bounty Hunter

**NEO PLUS nr 51 marzec 03**
**RECENZJE:** The Mark Of Kri, Devil May Cry 2, Vexx, Rayman 3, MGS2 Substance, Battle Engine Aquila, Racing Evoluzione, Pride FC, Legaia: Duel Saga, Galerians: Ash
**EXTRA:** SIlent Hill 3 - Banan zaprasza do Cichego Wzgórza...

**NEO PLUS nr 50 luty 03**
**OPISY:** The Getaway
**RECENZJE:** Primal, Dr. Muto, Panzer Dragoon Orta, Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball, Guily Gears XX, Crimson Sea, Mario Party 4, The Sims, Dragons Lair 3D, Quantum Redshift,

**NEO PLUS nr 52 kwiecień 03**
**RECENZJE:** Xenosaga, Breath of Fire: Dragon Quarter, Indiana Jones and the Emperor's Tomb, Metroid Prime, Tenchu: Wrath of Heaven, Resident Evil Zero, Wild Arms 3, Everblue 2, Moto GP 3, Metroid Prime, Gun Metal, 4x4 Evo 2 i inne

**NEO PLUS nr 53 maj 03**
**OPISY:** Tom Clancy's Splinter Cell
**RECENZJE:** Silent Hill 3, Def Jam Vendetta, Tao Feng: Fist Of Lotus, NBA Street vol. 2, Dynasty Warriors 4, Syberia, Yager i inne
**SPECJAŁ:** Silentarium - wszystko o SH3, Czy Pani Soli Kota? - rzecz o Japonii

**NEO PLUS nr 54 czerwiec 03**
**OPISY:** Silent Hill 3, Primal
**RECENZJE:** Moto GP 2, SOCOM, Enter The Matrix, Zelda: The Wind Waker, War of the Monsters, Wolfenstein, X2 Wolverine's Revenge, Stake, Blackstone
**SPECJAŁ:** E3 2003 część 1, Graczu - wyjdź z ukrycia!

**NEO PLUS nr 55 lipiec 03**
**RECENZJE:** The Hulk, Brute Force, Wakeboarding Unleashed, Soldier of Fortune 2, Resident Evil Dead Aim, RTX Red Rock, Starsky & Hutch, Music 3000, Midnight Club 2, Indycar Series, Midtown Madness 3 i inne
**SPECJAŁ:** Nowa Zajavka - wszystko

**NEO PLUS nr 56 sierpień 03**
**OPISY:** Tomb Raider Angel of Darkness
**RECENZJE:** Dark Chronicle, Pirates of the Caribbean, Tomb Raider AOD, Mace Griffin, Unlimited SaGa, Wario World, Italian Job, Outlaw Volleyball
**SPECJAŁ:** Zabójczy kwartet Ubi

**NEO PLUS nr 57 wrzesień 03**
**RECENZJE:** Colin McRae Rally 04, Star Wars KOTOR, Virtua Fighter 4 Evolution, Otogi, Chaos Legion, Amplitude, Futurama, Aliens vs Predator, Mojo, Alter Echo, The Great Escape, Splashdown 2, Freaky Flyers, Indiana Jones i inne
**SPECJAŁ:** PES3, Twoje Wirtualne Lale

**NEO PLUS nr 58 październik 03**
**RECENZJE:** Soul Calibur 2, Conflict: Desert Storm 2, Freedom Fighters, Lethal Skies, Super Monkey Ball 2, Buffy, Hunter Wayward, XGRA, Disgaea, Robocop
**SPECJAŁ:** Testy nadchodzących hitów Sony, Śmiechu warte czyli od gry do filmu.

**NEO PLUS nr 59 listopad 03**
**RECENZJE:** Lord of the Rings: Return of the King, Jak II Renegade, Ratchet & Clank 2, Worms 3D, Fifa 2004, SSX 3, Pro Evolution Soccer 3, Dog's Life
**SPECJAŁ:** N-GAGE - wszystko o konsolofonie, MANHUNT - relacja ze specjalnego pokazu

**NEO PLUS nr 60 grudzień 03**
**RECENZJE:** Prince of Persia: The Sands of Time, Viewtiful Joe, True Crime, Beyond Good & Evil, THUG, MOH: Frontline, ZOE 2, F-Zero GX, NFS Underground, XIII i inne!
**SPECJAŁ:** Nowa, stara Sega - jak przebiega transformacja japońskiego giganta.

**NEO PLUS nr 61 styczeń 04**
**RECENZJE:** Manhunt, Legacy of Kain: Defiance, Max Payne 2, Mario Kart Double Dash!!, Project Gotham 2, Legacy of Kain: Defiance i inne!
**SPECJAŁ:** The Getaway 2 - pierwsze info, 007 EoN - już graliśmy, Gran Turismo 4 Prologue - testujemy, rok 2004 a gry video - zapowiedzi!

**NEO PLUS nr 62 luty 03**
**RECENZJE:** Maximo, Fallout: Brotherhood of Steel, Deus Ex: Invisible War, Final Fantasy X-2, Mario Party 5, Kaena i inne
**SPECJAŁ:** Muzyczna rewolucja - wszystko o grach muzycznych, Horror Show - cztery nadchodzące horroty!
**OPIS:** Final Fantasy X-2

**NEO PLUS nr 63 marzec 04**
**RECENZJE:** 007 Everything or Nothing, Mafia, Final Fantasy Crystal Chronicles, Forbidden Siren, Baldurs Gate Dark Alliance 2, Billy Hatcher, SOCOM 2 i inne
**SPECJAŁ:** Francuski łącznik - rzecz o developerach z Francji, Rise to Honor - Jet Li wymiata na konsoli

**NEO PLUS nr 64 kwiecień 04**
**RECENZJE:** MGS: Twin Snakes, Ninja Gaiden, Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Everquest: Champions of Norrath
**SPECJAŁ:** Killzone - pierwsze testy, Hitman Contracts - relacja specjalna, Syphon Filter Omega Strain

**NEO PLUS nr 65 maj 04**
**RECENZJE:** R: Racing, Crimson Sea 2, Alias, Malice, Onimusha Blade Warriors, Cy Girls, NBA Ballers
**SPECJAŁ:** Burnout 3: nadciąga killer, Wizyta w Lucasarts - Mercenaries, Star Wars: Republic Commando i Battlefront!

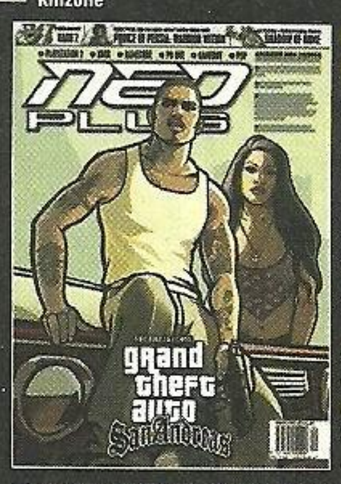
**NEO PLUS nr 66 czerwiec 04**
**RECENZJE:** Singstar, Gran Turismo 4 Prologue, Samurai Warriors, Hitman Contracts, Rallisport Challenge 2
**SPECJAŁ:** Relacja z E3 - PSP i NDS w akcji i inne nowe gry, Shellshock: Nam '67 - Wietnam oczami autorów Killzone

**NEO PLUS nr 67 lip/sierp 04**
**RECENZJE:** Driv3r, Shellshock: Nam 67, Full Spectrum Warrior, Fromt Mission 4, Onimusha 3, Chronicles of Riddick, Harry Potter i inne
**SPECJAŁ:** megawywiad z Adrianem Chemielarzem - twórcą Painkillera, pierwsze spotkanie z Silent Hill 4, dokończenie relacji z E3

**NEO PLUS nr 68 wrzesien 04**
**JUŻ GRALIŚMY:** Getaway Black Monday, Headhunter: Redemption
**RECENZJE:** Burnout 3, Sudeki, Spider-Man 2, Second Sight, Mario Golf Catroman i inne
**SPECJAŁ:** Splinter Cell Chaos Theory, GTA San Andreas
**OPIS:** Onimusha 3 z sekretami

**NEO PLUS nr 69 październik 04**
**JUŻ GRALIŚMY:** Devil May Cry 3, Zelda: Four Swords, THUG2
**RECENZJE:** Fable, Colin McRae 2005, Demon Stonr, Silent Hill 4, Star Wars Battlefront, Def Jam i inne
**SPECJAŁ:** Władca Pierścieni: Trzecia Era, Japoński Pat
**OPIS:** Silent Hill 4 z sekretami

**NEO PLUS 70 listopad 04**
**RECENZJE:** Killzone, Ratchet & Clank 3, Pro Evolution Soccer 4, Animal Crossing, Crash: Twinsanity, Mortal Kombat Deception, Outrun 2, Star Ocean 3, WRC4, FIFA 2005, Vietcong i inne!
**SPECJAŁ:** Call of Duty: Finest Hour - raport z pokazu gry w Londynie, Sztuczny Tłok - publicystyka
**RECENZJA I OPIS:** Resident Evil Outbreak

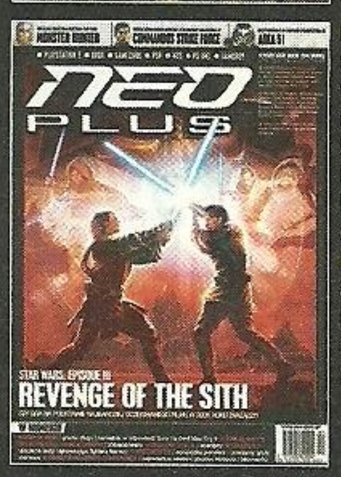


**NEO PLUS 71 grudzień 04**
**RECENZJE:** GTA San Adreas, Halo 2, Bard's Tale, Bloodrayne 2, Donkey Konga, DOA Ultimate, Neo Contra, Men of Valor, Otogi 2, Pikmin 2, Prince Of Persia: Warrior Within, Lord of the Rings: Third Age, The Getaway: Black Monday i inne!
**SPECJAŁ:** PSP przenośna rewolucja - publicystyka
**RECENZJA I OPIS:** GTA San Andreas na 100% - pierwsza część opisu

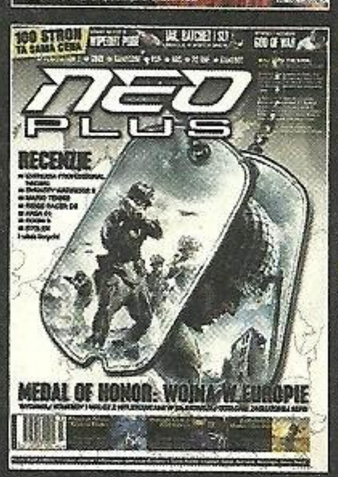
**NEO PLUS 72 styczeń 05**
**RECENZJE:** Metroid Prime 2, Call of Duty: Finest Hour, KOTOR 2: The Sith Lords, Jak 3, Paper Mario 2, Spyro: A Hero's Tail i inne!
**SPECJAŁ:** PSP - relacja z pokazów w Londynie, NDS - test nowej konsoli Nintendo, Dekada PlayStation - kulisy powstania szarej maszynki, Devil May Cry 3, Project: Snowblind
**RECENZJA I OPIS:** GTA San Andreas na 100% - druga część opisu

**NEO PLUS 73 luty 05**
**RECENZJE:** Mercenaries, Shadow of Rome, TimeSplitters: Future Perfect, Vuewtiful Joe 2, Phantom Brave, MechAssault 2, Tales of Symphonia, Ace Combat 05 i inne
**SPECJAŁ:** PSP - test nowej konsoli Sony, The Godfather - pierwsze info o konkurencji dla GTA, Resident Evil 4 - obszerny raport z testowania amerykańskiej wersji

**NEO PLUS 74 marzec 05**
**NEWS:** Brothers in Arms, Haunting Ground, NARC i inne
**RECENZJE:** Gran Turismo 4, Devil May Cry 3, Death By Degrees, Metal Gear Solid 3: Snake Eater, Star Wars Republic Commando, Fifa Street, NBA Street v3 i inne!
**SPECJAŁ:** Naukowe granie - studia o grach i nad grami



**NEO PLUS 75 kwiecień 05**
**SPECJAŁY:** Tekken 5, Star Wars Episode III: Revenge of the Sith, Commandos Strike Force, premiera Nintendo DS, Game Developer's Conference oraz God of War
**RECENZJE:** Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory, Resident Evil 4, Altered Beast, Constantine, Baten Kaitos, Kessen III i inne



**NEO PLUS 76 maj 05**
**SPECJAŁY:** Raport z pokazu gier Ubi Soft w Londynie (Prince of Persia III, Ghost Recon 3), Battlefield 2: Modern Combat, Medal of Honor: European Assault, Zawód: Betatester
**RECENZJE:** Enthusia Professional Racing, Dynasty Warriors 5, Mario Tennis, Ridge Racer DS, Doom 3, Area 51, Stolen, CT Special Forces,

**NEO PLUS 77 czerwiec 05**
**SPECJAŁ:** Relacja z E3 - część pierwsza (20 stron), Spartan: Total Warrior, Killer 7, gry na PSP
**SPECJAŁ:** God of War, Jade Empire, Cold Winter, Psychonauts, Pariah, Predator, Digital Devil Saga, Star Wars Episode III: Revenge of the Sith, 7 Sins i inne!

# PRENUMERATA, ARCHIWALIA I KOMPENDIA

## ZAPRENUMERUJ NEO PLUS - TO SIĘ OPŁACA!

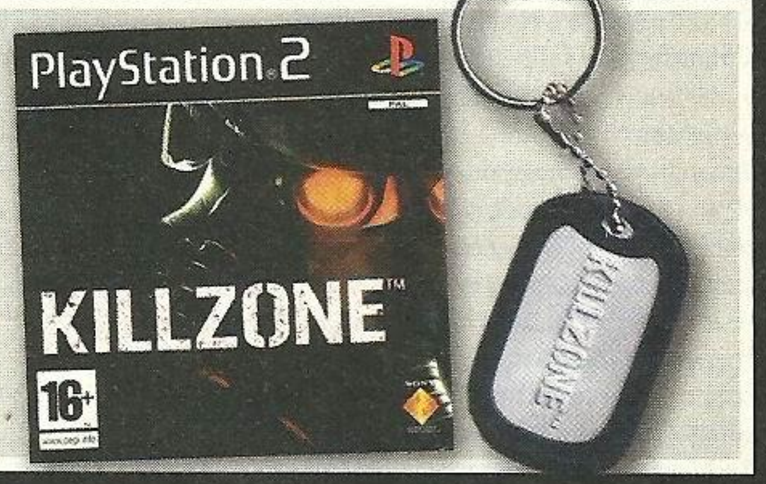
**Wariant 1 - prenumerata 12 numerów w cenie 79,99 zł**
płacisz jak za 10 numerów, dostajesz 12 numerów

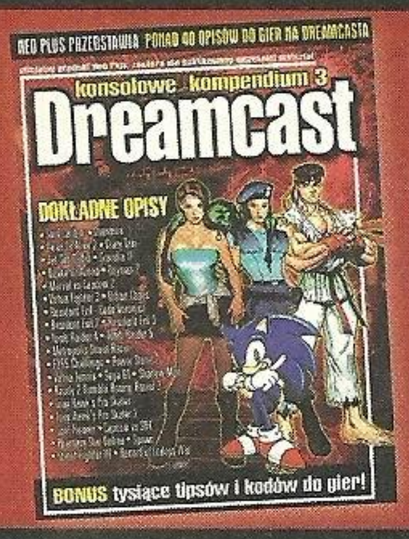
**Wariant 2 - prenumerata 6 numerów w cenie 39,99 zł**
płacisz jak za 5 numerów, dostajesz 6 numerów

**Prenumerata poza granicami Polski 12 miesięcy: Europa 40 Euro, reszta świata 50 USD**

**BONUS! BONUS! BONUS!**
**PRZY ZAMÓWIENIU KSIĄŻKI LUB TRZECH NUMERÓW ARCHIWALNYCH OTRZYMASZ W PREZENCIE DEMO THIS IS FOOTBALL**
(ważne do wyczerpania zapasów)

**BONUS! BONUS! BONUS!**
**PRZY ZAMÓWIENIU PRENUMERATY NA 12 NUMERÓW OTRZYMASZ W PREZENCIE DEMO KILLZONE ORAZ BRELOCZEK-DOGTAG Z LOGOSEM KILLZONE!**
(ważne do wyczerpania zapasów)




Dla Państwa wygody proponujemy posługiwanie się skrótami podczas wypełniania blankietu zamówienia.

**Kompendia:**
Konsolowe Kompendium - KK1
Konsolowe Kompendium 2 - KK2
Konsolowe Kompendium 3 - KK3

**Prenumerata:**
Prenumerata 12 numerów - P12
Prenumerata 6 numerów - P6

**Archwiwalne numery Neo Plus:**
Neo Plus nr. XX - NXX
gdzie XX oznacza numer, który zamawiamy, na przykład:
Neo Plus nr 01 - N01
Neo Plus nr 11 - N11
Neo Plus nr 21 - N21

## JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek bankowy według podanego wzoru, dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (w rubryce: tytułem) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na poczcie.
Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym - prosimy jednak pamiętać o podaniu swojego adresu. Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, 38 12401112 1111000001657638

Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca.

nazwa odbiorcy: INDEPENDENT PRESS
nazwa odbiorcy cd: PEKAO SA 8o WARSZAWA
l.k. 38 nr rachunku odbiorcy: 12401112 11110000 01657638
waluta: WP PLN
kwota: 80,99,-
kwota słownie: Osiemdziesiąt złotych i 99 groszy.
nazwa zleceniodawcy: JANUSZ SMOLIWĄS
nazwa zleceniodawcy cd: BALLADY 2/12 03-200 ZAWIERCIE
tytułem: PRENUMERATA6+KK3+N50,N51
tytułem cd:

POCZTA POLSKA

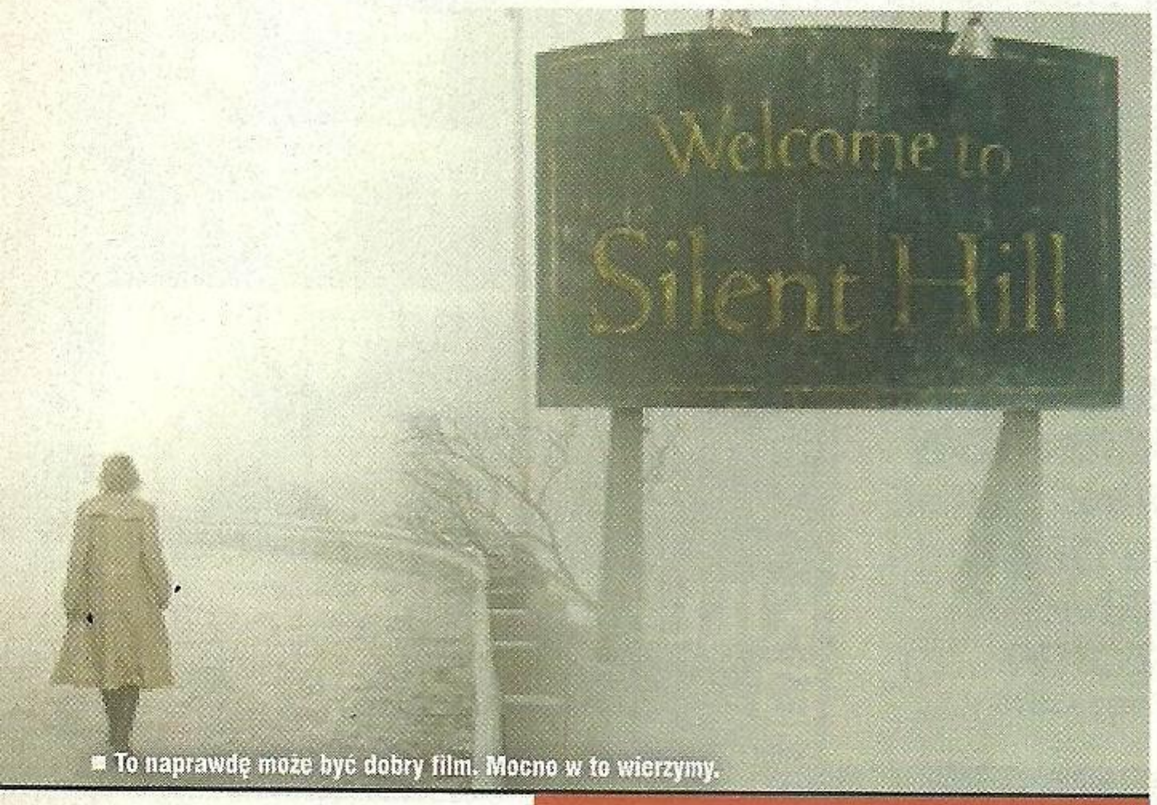
Opłata

Podpis

W razie problemów z zamówieniem prosimy o kontakt pod adresem email marcellus@neo-plus.pl lub o telefon (22) 851-42-55 w poniedziałki w godzinach 13-15.

# FAQ

listy od czytelników w imadle Banana



■ To naprawdę może być dobry film. Mocno w to wierzymy.

## WITAJCIE

**Listy przeszły delikatną przebudowę, a jej efekty najlepiej możecie ocenić korzystając z metody wysyłania swoich opinii mailem, listownie lub nawet SMSem.**
**Wśród moich propozycji do Gulasha pojawiła się między innymi taka, w której miał podać swój numer telefonu do podsyłania śmiesznych MMS-ów, ale jakoś nie podchwycił tematu.**
**Z tego co pamiętam nasza dyskusja na ten temat urwała się w momencie, w którym zaproponowałem, żeby podał w piśmie swój numer komórki.**
**No, skoro on tego nie zrobi to ktoś przecież musi.**
**Zaczynamy w tym miesiącu.**
**Pierwsza cyfra: 6.**

**email:** banan@neo-plus.pl
**listy:** NEO PLUS, skrytka pocztowa nr. 1, 00-957 Warszawa 36

## KONKRETY

**KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI**

### MROCZNE PRZYMIERZE

Piszę do Was w sprawie, która męczy mnie od jakiegoś czasu. Chodzi o grę Baldurs Gate Dark Alliance 2 na PS2. Czy Drizzt i Artemis są jedynymi ukrytymi postaciami? Pytam bo nie daje mi spokoju wygląd ekranu wyboru postaci. Zastanawia mnie, czemu są puste przestrzenie między bohaterami. Zupełnie jakby to było miejsce na jeszcze dwie persony (po jednej w każdym rzędzie). Jeśli moje przypuszczenia są trafne, prosiłbym o wskazówki, jak odblokować nowych herosów. ■ ■ **Nun**

*W BG:DA2 niestety nie ma więcej bonusowych postaci. Jeśli podobało Ci się Mroczne Przymierze, zagraj w obie części Champions of Norrath.*

### NOWY, STARY TEKKEN

Siema! Przeczytałem w jednym z ostatnich numerów, że Namco ma zamiar wydać nową edycję Tekkena 5. Mają być nowe postacie, areny i inne bonusy. Ja najnowszego Tekkena kupiłem tuż po premierze i teraz Namco wydaje nową wersję. Czyli wychodzi na to, że mi się to zupełnie nie opłacało. Mogłem poczekać tych parę miesięcy i miałbym lepszą wersję gry. Namco mogło trochę poczekać i od razu wydać ulepszoną wersję. Teraz zastanawiam się czy Soul Calibura kupić czy poczekać, bo nie wiadomo czy z tą grą nie zrobią tak samo. ■ ■ **Misiok**

*Namco i Sega znane są z tego, że wypuszczają kolejne wersje swoich mordobić, ale do salonów gier w Japonii i Korei. Nowa edycja Tekkena zapowiadana jest tylko i wyłacznie w wersji arcade, choć patrząc na ostatnią modę na recycling (nowe wersje Ninja Gaiden, Fable, Devil May Cry itp.) wcale się nie zdziwimy, jeśli w przyszłym roku Tekken 5: Dark Resurrection pojawi się na PS2. Miej jednak na uwadze, że będzie to najwcześniej za rok. A SCIII warto kupić.*

### RZEŹ UTRACONA

Mam do Was pytanie, a mianowicie jakiś czas temu przeczytałem w Neo artykuł „Rzeź utracona". Otóż miałem pierwszą część gry Sword of Berserk jeszcze na DC. Wiem, że druga część gry wyszła na PS2 ale tylko w Japoni. czy mozesz mi podac jej pełny tytuł oraz gdzie mozna ją nabyć? W Polsce nikt jej nie ma... Trzymajcie sie mocno, nara ■ ■ **Vergil**

*Faktycznie nie słyszeliśmy, żeby ktoś miał ochotę wydać nowego Berserka poza granicami Kraju Kwitnącej Wiśni. Z importami z Japonii też w Polsce krucho. Pozostaje Ci zamówienie przez internet za pomocą karty kredytowej, na przykład ze sklepu PlayAsia (www.playasia.com), ale uwaga – importy to droga zabawa. Za Berserka zapłacisz równowartość 65 dolarów + koszta przesyłki.*

## OZOREK W SKRÓCIE

1. Proszę Was bardzo, śledźcie temat filmu Silent Hill!

↳ **Śledzimy. Zdjęcia już są, informacje także. Na ekrany amerykańskich kin film trafi 21 kwietnia 2006 roku, w Polsce obraz zadebiutuje drugiego czerwca tego samego roku. Historia opowiada o losach Rose, matki śmiertelnie chorej Sharon. Zrozpaczonej kobiecie jedynym ratunkiem wydaje się wizyta u uzdrowiciela. Sharon zabiera więc Rose pomimo protestów męża i wyrusza w podróż, w trakcie której trafia do miasteczka Silent Hill. Tutaj Rose znika, a Sharon rusza na jej poszukiwania, korzystając między innymi z pomocy policjantki Cybil. Pojawiają się też Alessa, Dahlia, Cristabella...**
**Film reżyseruje Christophe Gans (z większych rzeczy – reżyser *Braterstwa Wilków* oraz *Crying Freeman*, aż dziw bierze, że tym razem nie wystapi tu jego ulubiony Mark Dacascos), a autorem scenariusza jest Roger Avary (chłopaki znają się z planu filmu opartego na mandze *Crying Freeman*, zaś Roger zdobywał szlify u boku Tarantino przy *Wściekłych Psach* i *Pulp Fiction*, a przy tym napisał scenariusz i wyreżyserował moje ulubione *Żyć szybko, umierać młodo*). Myślę, że będzie dobrze.**

2. Czy są jakieś gry poświęcone tematyce South Park (obojętnie, na jaką konsole)?

↳ **Było kilka. Acclaimu. Jakby to Ci nie wystarczyło, to powiem tak: najciekawsze i najważniejsze to dwa fpp'y South Park (N64, PSX, PC) i South Park 2 na N64 (proste strzelanki autorów Turoka), wyścigi kartów South Park Rally (N64, PSX, DC, PC) i kwizowy South Park Chef's Luv Shack (N64, PSX, DC, PC). Wszystkie miały sporo nagrywanych specjalnie na ich potrzeby sampli, serialową grafikę i humor, ale wszystkie dosyć szybko stawały się, że tak to zręcznie ujmę, ograne. Mogą spodobać się fanom.**

3. Czy wiecie cuś może na temat kontynuacji Bloodrayne? ■ ■ **ozorex**

↳ **Na razie tylko filmowej – z Kristanną Loken, nieśmiertelnego Uwe Bolla. I nie, nie mam na myśli tego, że jest nieustępliwy i wytrwały w swoim dążeniu do bezczeszczenia każdej możliwej licencji growej. Po prostu uważam, że gość trafił na tę planetę z czeluści piekielnych i ma być jakimś perwersyjnym sposobem zniszczenia naszych wspomnień z niezłych gier. I nigdy nie umrze. Tak więc Boll nakręcił pierwsza część filmu i marzy mu się druga na Dzikim Zachodzie, a jak film odniesie sukces, to z pewnością nie zaszkodzi to następnej części gry. Która jak sądzę, pewnie powstanie. A jak nam się poszczęści to może i z Kristanną Loken użyczającą swego ciała bohaterskiej dhampirzycy.**

## JAPOŃSKI ŁĄCZNIK

Witam Banana pierwszym mailem! Niektórzy mówią, że pierwszego się nie zapomina. Powtarzają, że każdy kolejny jest w życiu do niego porównywany, zawsze pozostając w cieniu! Zobaczymy jak będzie tym razem...
Właśnie wyobraziłem sobie Pana (a co, niech będzie elegancko) „skanującego" wzrokiem kolejnego maila w nadziei, że to już ostatni i już niedługo skończą się męki w postaci błędnej ortografii, niespójnej składni, etc. przelanej na papier gonitwy myśli ludzi, pragnących znaleźć się w rubryce w ich ukochanym magazynie, aby chociaż tak wzbudzić respekt i ogólne szanowanie wśród rówieśników. Szczerze powiedziawszy, serdecznie Panu współczuje!

↳ **Prawdę powiedziawszy jestem ogromnym fanem korespondencji przychodzącej do enplusa.**

Z związku z powyższym, do rzeczy! W przyszłym roku wylatuję do Japonii. Choć na razie raczej – mam szczerą nadzieję, że w przyszłym roku wylecę do Japonii.

↳ **Dostrzegam pewną różnicę.**

Sądzę, że teraz nastąpiła odpowiednia chwila (właśnie zacząłem III rok studiów medycznych), aby poznać system opieki zdrowotnej, być może nawet poznać ludzi, tak, aby po zakończeniu studiów mieć pewne „zaplecze" do rozpoczęcie pracy na stałe właśnie w Japonii. Kto by zresztą pomyślał, że wszystko zaczęło się od miłości do gier...

↳ **Ja. Zawsze jak słyszę, że ktoś chce zamieszkać w Japonii to moje pierwsze skojarzenie jest z grami. Na razie same pudła.**

Tyle tylko, że właśnie – ograniczone środki! Na dzień dzisiejszy podejrzewam, że najbardziej gotówkochłonne będzie zakwaterowanie.

↳ **I słusznie.**

Niestety na razie bezskutecznie szukam sposobu, aby przy skromnych funduszach wykorzystać ustawowo przewidziany maksymalny czas pobytu turystycznego w Kraju Kwitnącej Wiśni (tj. 90 dni). Postanowiłem więc poprosić Pana, a przez niego całą redakcje N+, o pomoc.

↳ **Zwykle w tych momentach listów z tak zwanej „przegródki roszczeniowej" występuje prośba o sfinansowanie pobytu w zamian za dozgonną wdzięczność. Albo fakt (skądinąd chwalebny) kupowania enplusa przez pacjenta. Maczoadi mnie w tym względzie pozytywnie zaskoczył...**

Zwracam się do Państwa, podejrzewając, że z wielu już imprez z cyklu Tokyo Game Show (ach, ile to już lata dzięki Wam je przeżywam) macie doświadczenie w kwestii pobytu w Japonii na tyle duże, aby móc obsypać studenta wieloma cennymi radami.

↳ **Mam jedną, ale dobrą. Weź dużo pieniędzy.**

Tudzież znacie Polaków tam mieszkających, którzy byliby w stanie mi pomóc!

↳ **Porażka. Znajomy pracował dla Silicon Graphics w Tokio, ale wrócił do Polski, bo, jak stwierdził, tam było za drogo.**

■ „...witamy drogich emigrantów z Polski na lotnisku Narita w Tokio! Specjalnie dla Was przygotowaliśmy prezenty: żonę i najbardziej pożądaną w Japonii konsolę do gier video...

**„PEWNEGO DNIA POZNAŁEM PEWNĄ URODZIWĄ I GODNĄ MOJEJ UWAGI KOBIETĘ! DZIEWCZĘ POWABNE I GODNE ZAINTERESOWANIA! PO PEWNYM CZASIE COŚ TAM MIĘDZY NAMI ZAISKRZYŁO... I ZACZĘŁO SIĘ. ODECHCIEWAŁO MI SIĘ POWOLI GRAĆ I ZAJMOWAĆ SIĘ RZECZAMI ZWIĄZANYMI Z TYM (MIAŁEM XBOXA,PS2 I GACKA). POSTANOWIŁEM SPRZEDAĆ ÓW SPRZĘT!"**

Jeśli nie byłby to zbyt duży ciężar, to prosiłbym o umożliwienie mi kontaktu z osobami mogącymi mi w tej kwestii pomóc! Nie chcę, aby to źle zabrzmiało, ale w końcu Wasz oddany czytelnik w samym sercu konsolowych wydarzeń mógłby się na coś przydać!

↳ **No dobra, Tak naprawdę to mogę skontaktować Cię z naszym czytelnikiem z poprzedniego numeru – gość ma pojęcie co i jak można zrobić. W ogóle chciałem w tym momencie poprosić czytelników mających doświadczenie z dłuższymi pobytami w Kraju Kwitnącej Wiśni o podzielenie się swoimi wskazówkami.**

Kończąc, jeszcze raz wyrażam nadzieję na pomoc. W końcu wiele takich okazji w życiu może się nie nadarzyć. Wierzę, że choć może się to wydawać czyn ponad moje siły, za wiele lat już poświęciłem, aby teraz dać upust swojemu brakowi wiary we własne siły. Po za tym wyrzekając się marzeń skazujemy się na bezduszną egzystencję. Aż do samego końca. Pozdrawiam serdecznie wszystkich pracujących na rzecz zaspokojenia naszego głodu informacji ze świata konsol redaktorów N+. Oby nie opuściła Was radość z grania, tak jak mnie nie opuszcza radość z czytania efektów Waszych starań!
■ ■ **Adrian „maczoadi" J.**

↳ **Dzięki. Sam mam dla Ciebie niewiele rad, bo każdorazowy z naszych pobytów w Japonii sprowadzał się do krótkotrwałego (około 7 dni) kwaterunku w hotelu za ok. 30-40 dolarów za dobę w pokoju o powierzchni 5 metrów kwadratowych. Ale jeżeli coś się pojawi, to nie omieszkam przekazać Ci wskazówek.**

## PAN NIE POZNA JUŻ PANI

Witam i pozdrawiam szanowna redakcję! Pisze do was z problemem, który męczy mnie już od dłuższego czasu! Chodzi dokładnie o konsole i kobiety (sprawy sercowe). Jak pogodzić te dwie jakże ważne w życiu człowieka sprawy.

↳ **Po pierwsze musisz sobie uzmysłowić, że nie jesteś jedyną osobą, która ma ten problem. Zresztą w ogóle wiele osób musi borykać się z trudnościami porównywalnymi do tych, które masz Ty – popatrz chociażby na dowolnego żonglera pięcioma piłami łańcuchowymi. To daje się zrobić.**

W takiej sytuacji znajduję się już od dłuższego czasu i moją głowę bombardują różne myśli! A dokładnie wyglądało to tak.
Pewnego dnia poznałem pewną urodziwą i godną mojej uwagi kobietę! Dziewczę powabne i godne zainteresowania mojej uwagi!

↳ **Tak, już rozumiemy. Godną. Uwagi.**

Po pewnym czasie coś tam między nami zaiskrzyło i zaczęło się. Odechciewało mi się powoli grać i zajmować się rzeczami związanymi z tym (miałem Xboxa, PS2 i Gacka).

↳ **Hmm, gdyby nie to, że jestem racjonalnie myślącym człowiekiem to powiedziałbym, że to sukkub. Pragnął pozbawić Cię sił życiowych do grania i całkowicie sobie podporządkować. Potem zapewne wyssać siły życiowe i zostawić wysuszone na wiór truchło i zgarnąć kasę. Z tego, co się orientuję jeszcze niedawno najlepszym sposobem na jego pokonanie było odrąbanie głowy. I chociaż po śmierci umiera tylko ciało, a ona sama materializuje się potem w innej postaci, ale przynajmniej można było zyskać na czasie.**

Wiec postanowiłem sprzedać ów sprzęt!

↳ **To sukkub.**

Kasę za konsole postanowiłem zainwestować w nasz związek i na początku nawet dobrze mi się z tym żyło!

↳ **Jasne. A teraz Twój wyssany z sił życiowych zezwłok resztką sił pisze te słowa.**

Jednak po pewnym czasie zastanawiałem się, czy dobrze zrobiłem, czy słusznie tak nagle rzuciłem to, co było dla mnie wszystkim, to z czym czułem się najlepiej?!

↳ **A nie, jest szansa! Może odrąbał!**

Przecież konsola by mnie nigdy nie zostawiła (chyba, że odmówiłaby posłuszeństwa), a dziewczyna tak!

↳ **Ha! Cudowne uzdrowienie!**

Mimo że jesteśmy ciągle razem, to zastanawia mnie czy pewnego dnia nie obudzę się z ręką w nocniku i nie będę miał niczego, ani dziewczyny, ani konsol, które poświęciłem! To pytanie stawiam sobie już od paru miesięcy! Piszę więc do Ciebie z nadzieją, że coś mi poradzisz! W sumie każdy gracz ma momenty, w których musi pomiędzy czymś wybierać! Oczekuję szczerej odpowiedzi, nawet jakby miała boleć...

↳ **Tu tak trochę niepoważnie się zachowam, ale Kuba pisał bez polskich liter, które pieczołowicie wstawiałem i w tym zdaniu wyszło, że wiecie... „Oczekuję szczerej odpowiedzi, nawet jakby miała bolec". Haha. Bolec. Wiecie. Że niby ona miała...**

...i której nie chciałbym usłyszeć, po prostu chcę usłyszeć prawdę o tym co zrobiłem!

PS: Podczas pisania listu słuchałem Jimmy Eat World! Ta kapela zawładnęła moim umysłem!
■ ■ **Kuba**

↳ **No dobra, Kuba. Żarty żartami, ale rzeczywiście masz problem. I chociaż strony enplusa nie są najlepsze do przekazywania tajemnej wiedzy o zjawiskach tak abstrakcyjnych i nieodgadnionych jak relacje damsko-męskie, to spróbuję Ci pomóc.**

**Po pierwsze – najwyraźniej nie jesteś do końca pewny sytuacji, w której się znalazłeś. I Twoje własne uczucia są tu najważniejsze. Jeżeli faktycznie trapią Cię wątpliwości, to jest to pierwszy sygnał ostrzegawczy.**
**Co dalej? No właśnie. Bez dogłębnej analizy Twojego związku (przydatne byłyby zdjęcia Twojej partnerki – najlepiej w stroju zagubionej, lekko nieśmiałej sekretarki, jedno uczennicy z japońskiej podstawówki i dwa w stroju płetwonurka głębinowego) nie jestem w stanie powiedzieć nic więcej. Poza tym, że powinieneś porozmawiać z nią i zapytać czy Twoje hobby jest dla niej przeszkodą (na razie nie wygląda jakbyś dobrowolnie sprzedał konsole, co moim zdaniem ostatecznie przechyla szalę na korzyść teorii, że mamy do czynienia z sukkubem), a jeżeli tak, to poważnie zastanowić się czy ta kobieta jest rzeczywiście kimś, komu zależy na Twoim dobru.**
**Bo wiesz – to Ty masz najlepiej wiedzieć co jest dla Ciebie w porządku. Oczywiście na sam koniec powinienem dodać, że spokojnie możesz ją rzucić, bo świat pełen jest innych kobiet, które kochają konsole, ale prawdopodobnie raptownie wydłużający się nos nie pozwoliłby mi już siedzieć w żadnej sensownej odległości od monitora.**
**Tak więc – pogadaj, przemyśl to i wstydź się tego, że sam pozbyłeś się swojego hobby.**
**A na wszelki wypadek odrąb jej głowę. Jak rozpuści się w kałuży czarnego, cuchnącego szlamu to znaczy, że miałem rację i to był sukkub. A jeżeli nie, to spróbujcie z adwokatem przekonać sąd, że to było zabójstwo w afekcie. I wszystkiemu winne były – tradycyjnie – gry. Może to łykną.**

## HATE... MAIL... PAL...

Będzie króciutko, bo chciałem tylko poruszyć dwie strasznie drażniące mnie sprawy. Pierwsza. Burnout: Revenge. Bardzo fajny i w ogóle cuda na kiju, ale

■ **Dlaczego na początek nie odpalić EyeToya, SingStara albo BUZZA i zaprosić do wspólnej zabawy? Sprzedawanie konsoli jest... słabe.**

### SMS EXPRESS

**Chcecie o coś szybko spytać? Skomentować nowy numer enplusa, czymś się pochwalić? Ślijcie SMS pod numer telefonu:**

**0507 814 753**

**Opłata jak za standardowego SMSa. Na zachętę dwa pytanka, które przyszły SMSami na email.**

↘ Cześć. Mam pytanie odnośnie gry Far Cry Instincts. Jestem posiadaczem PS2 i na nią czekałem... Co z nią?

**Po cichu została skasowana z listy wydawniczej Ubisoftu. Pewnego dnia po prostu zniknęła. Czyli – nie będzie Far Cry Instincts na PS2.**

↘ Co do diabła dzieje się z The Last Ninja 4? Od roku nic nowego o niej nie słychać! Błagam, rzućcie jakimś strzępem informacji!

**Podobnie jak wyżej, wygląda na to, że prace nad grą zostały przerwane. Oficjalna strona developera [www.studio3.co.uk] nie podaje nawet strzępu inormacji o tym, że taki projekt istnieje. Szkoda.**

## FORUM N+ | www.neo-plus.pl/forum

### ➲ TOPIC: NAJGORSZA GRA W WASZYM ŻYCIU

CriseS: Tytuł tej pozycji brzmiał bodajże Legend. Była to chodzona bijatyka w klimacie fantasy na PSXa. Z ogromnym samozaparciem przechodziłem tą pozycję, bo byłem ciekaw, co jest dalej na mapie. Po kilku marnych poziomach, kiedy wydawało mi się, że już przejdę do następnej krainy, gra skończyła się. I nic nie było dalej (tylko płacz i zgrzytanie zębów). O jakości wykonania i muzyce nawet nie wspomnę. Tragedia.

Yoori: Żałuję, że kupiłem Eternal Ring na PS2, okropna gra, grałem w nią może z 15 min. Była to jedna z moich pierwszych gier na PS2, zapłaciłem za nią 150zł, później nikt nie chciał tego ode mnie odkupić.

t3xz: The Siren na PS2. powiem jedno... żenada, zwłaszcza że byłem po świeżo odświeżonym Silent Hill na PSX. Naprawdę szkoda mi jest tych 179 zł za taki shit. No może po prostu nie trafił w moje gusta.

Olszesky: Burnout 3 – jak w to można grac, kolorowo, wszystkiego pełno, trasa zlewa się z samochodami w jedną papkę, wszędzie wielkie napisy (kolorowe) typu „SUPER DOOPER BONUS x800 POINTS" i ta muzyka... Taka tam papka dla nastolatków, krzyczących przy konsoli „Ale czad, o kurczę!"

rainuS: Mortal Kombat: Special Forces. W ogóle to pamięta ktoś jeszcze tę grę? Bardzo się na niej zawiodłem, szczególnie po bardzo dobrym Mortal Kombat Mythologies: Sub Zero. Grafika była beznadziejna, wszystko kwadratowe, fabuła naciągana na maxa, a system walki sprowadzał się do uczenia się na pamięć długawych kombinacji klawiszy. Poza tym to zielone logo było ohydne. Całe szczęście Mortal na nowo się odrodził.

### ➲ KTÓRE GRY NA STARYCH LICENCJACH POWITALIBYŚCIE NAJCHĘTNIEJ

Greg: Ja najchętniej zobaczyłbym sequel Nights – NAJLEPSZA zdecydowanie gra na Saturna, która niewiele ustępuje (jeżeli w ogóle) cudownym platformówkom na N64, a zdecydowanie zjada na śniadanko wszystkie Crashe i Spyra razem wzięte!

Dante2003: Czekam na kontynuacje hitów Psygnosis: G-Police, WipeOut, Rollcage i Colony Wars.

Ryo-San: Z psxowych nieśmiertelnych hitów chciałbym zobaczyć kontynuacje: Vagrant Story, Chrono Cross, Valkyrie Profile i Parasite Eve (ma wrócić do korzeni, bo dwójka ssie).

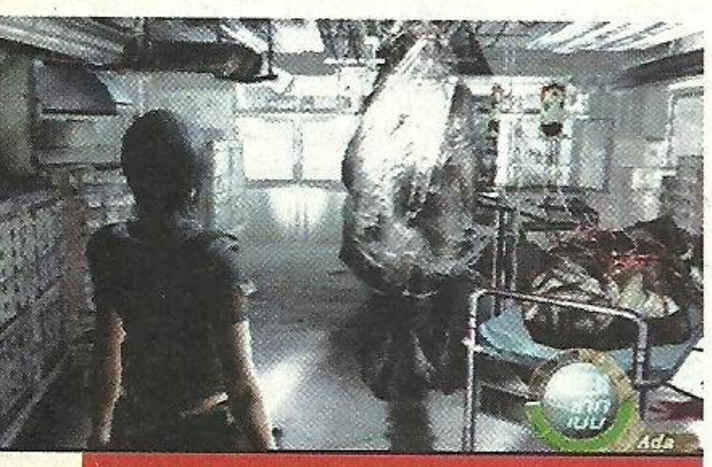
1qaz1q: Może licencja nie tak zapomniana jak Parasite Eve, ale na obecnych konsolach doczekała się tylko jednego tytułu i to raczej średniego – Rayman. Marzy mi się prawdziwa kontynuacja Raymana 2 z N64. Do tego obowiązkowo grę zrobiłby team od BG&E z Ancelem na czele. Obecna generacja konsol niestety nie doczekała się prawdziwych platformówek, jedynie same hybrydy tego, co kiedyś można było nazwać platformerkiem. Może gdyby Rayman 4 okazał się hitem, wówczas developerzy zrozumieliby, że platformówki to też bardzo ważny gatunek...

paddy_shamrock: Zdecydowanie Vagrant Story! Ta gra wymogła na mnie naukę angielskiego i tym samym mocno wpłynęła na moje życie (w tym roku skończona anglistyka). Cudowny system walk, zagmatwana, ale ciekawa fabuła, wyraziści bohaterowie, rewelacyjna jak na tamte czasy grafika... ehh. W podświadomości marzę o tym tytule.

Jeanne Kay: The Fantastic Adventures of Dizzy z pegasusowej Złotej Piątki. Z dodaną możliwością save'owania; może wreszcie przeszłabym tę grę. To może od razu też Ultimate Stuntmana, Contra Compilation mile widziana. Square-Eenix mogłoby wydać wreszcie Parasite Eve 1 w Europie razem z dwójką (dwa w cenie jednej). I oczywiście... Chameleon Twist jako eksklusiv dla PS3.

dlaczego nikt do jasnej cholery nie napisał o tym, że w wersji na Xboxa (na Pleja może też, nie wiem, bo nie mam) nie ma normalnego Single Event? Ukończyłem grę na 100 procent i co teraz? Mam jeździć w kółko te same eventsy? A gdzie tryb, w którym mógłbym sam wybrać co chcę robić (wyścig, crash czy inny road rage...), sam wybrać trasę, samochód itp. Jak mogliście coś takiego pominąć? Dla mnie byłby to powód, żeby pojechać po ocenie gry jedno oczko.

**↳ Marcellus: Rzeczywiście, nie ma takiej możliwości, tryb Single Player został z gry usunięty. Ma to najprawdopodobniej związek z charakterem gry – trasy są dość wyspecjalizowane i skonstruowane tak, żeby jak najlepiej sprawdzały się w eventach typu Crash, Traffic Attack, czy Crashbreaker. Taka właśnie była decyzja twórców gry, a ja nie poczytuję tego za wadę gry i bawiłem się świetnie przebijając się przez World Tour. Aha, no i jeszcze jedno – zaliczyłeś już grę na sto procent i zajęło Ci to pewnie najmarniej 30-40 godzin, jeżeli chcesz więcej – spróbuj trybów Online. W sieci znajdziesz mnóstwo przeciwników chętnych do zaliczenia kilku Takedownów.**



# KONKRETY

## KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI

### DOJCZLAND, DOJCZLAND, UBER ALLES...

*Miesiąc temu posiadający GameCube Grzegorz pytał o bonusy w Resident Evil 4 – po przejściu gry nie odlokowały mu się dodatkowe tryby. Sytuację wyjaśnia nam czytelnik...*

Cześć! Grzegorz napisał, że nie może odblokować kilku trybów z Residenta. Najprawdopodobniej ma wersję niemiecką. Jakby nie było, Niemcy kochają wręcz cenzurować gry, w efekcie czego Resident Evil 4 kupiony w Niemczech (w Austrii i Szwajcarii są normalne, spowodowało to duży import Resi 4 właśnie do Niemiec) nie będzie zawierał ani Assignemnt Ada, ani Mercenaries, co równiez wykreśla Handcannonna oraz Chicago Typewritera. Więc do wszystkich, którzy mają niemiecką wersję – niestety, ale nie odblokujecie tego nigdy. ■ ■ Casssept

*No i sprawa jasna. Jeśli ktoś wie, niech da znać (SMSem, mailem) czy podobnie jest w wersji na PS2?*

### HD ERA NA SYNCMASTERZE

Witam. Przeglądając strony WWW w poszukiwaniu odpowiedzi na poniższe pytanie nic nie znalazłem, więc pomyślałem, że spytam kogoś kto pewnie siedzi w temacie. Sprawdzając ceny telewizorów HDTV przyszło mi na myśl, czy monitor komputerowy CRT obsługujący tryb 1920 x 1440 dałoby się podłączyć pod przyszłego Xboxa 360? Monitor taki, np. Samsung SyncMaster 957MB 19 cali, kosztuje około 840 zł. Oszczędność w porównaniu z drogimi (22 tys. zł) telewizorami HDTV jest oczywista (jedyne 19 cali można przeboleć w takim wypadku). Prosiłbym o zbadanie sprawy i ewentualną odpowiedz. Z góry dziękuję. ■ ■ Wojtek

*Przeglądając stronę Microsoftu (www.xbox.com) i buszując w dziale akcesoriów trafisz na kabelek o nazwie: „Xbox 360™ VGA HD AV Cable", który umożliwi podłączenie konsoli do monitora i uzyskanie tym samym wysokiej rozdzielczości. Nie trzeba szukać aż moniaka z trybem 1920 x 1440, ponieważ kabel ten ciągnie „jedynie" tryb 720p, a prościej mówiąc umożliwi uzyskanie rozdzielczości 1280 x 720. Jego angielska cena to 20 funtów.*

2. Pro Evolution Soccer 5. Nienawidzę tej gry (nie podam adresu, na który można słać bombowce).

**↳ Banan: Spoko, drodzy czytelnicy. Ja go mam. Na razie tylko mailowy, ale pociągnąłem już kilka sznurków.**

Nie lubię piłek nożnych w ogóle.

**↳ Spoko. Bywa.**

Nie piszę jednak, że to gra zła.

**↳ To świetnie.**

Po prostu nie ma takiej siły, która mnie zmusi do grania weń (żeby nie było – próbowałem, a fe...).

**↳ No tak... (Chwilowo moje odpowiedzi są faktycznie zdawkowe, ale wybaczcie – kiedy szykuję komunikacyjne odpowiedniki palników i obcęgów mam głowę zaprzątniętą czymś innym.)**

Co mnie wkurza, to fakt, że nikt nie ma odwagi wytknąć jej wtórności i wszyscy „ślepo" przyznają te dziewiątki albo dziesiątki.

**↳ Dobra, dość tego. Jeszcze ten Burnout to jak Cię mogę, ale Łukasz! Ja dawno nie słyszałem takiego steku herezji zebranego w jednym mailu.**

Która to już część z kolei (licząc te wszystkie japońskie „Winning Eleven" i te części z PSX – ISS, Iss Pro?)

**↳ Fakt, że są kolejne części uważasz za wadę? Aha – żebyśmy się rozumieli – odpowiadam na tego maila, bo mam świadomość, że nie ma Cię już więcej. No więc każda, dosłownie każda część tej gry przynosiła zmiany na lepsze. I chociaż na przykład czwórka jest uznawana przez wiele osób za najsłabszą część serii, to i tak położyła podwaliny pod piątkę – dotychczasowy szczyt możliwości.**

A nikt nie traktuje tego jako wady.

**↳ Nie można uznawać za wadę samego faktu, że pojawiają się nowe części. Można natomiast, jeżeli zmiany są praktycznie niewidoczne. A tego nie można powiedzieć o Pro Evo – tu każdej kolejnej części trzeba uczyć się od nowa.**

A pamiętam czasy Tomb Raidera 3 i 4, czytywałem recenzje Final Fantasy X, gdzie recenzenci nadawali, że to już nudne, bo czwarta (Tomb Raider) albo dziesiąta część (FF X).

**↳ Też chybione. Finale mają własny klimat i pewne cechy wspólne, ale nie można ich wytykać. Tutaj każdorazowo mechanizm budowany jest z tych samych klocków, ale raz – że inne są okoliczności w których się to odbywa i dwa – zawsze klocki te układane są inaczej. I tyle jeżeli chodzi o Finale. Bo w Pro Evo liczba klocków zwiększa się z części na część.**

Moim zdaniem w każdym kolejnym Tombie (no, 5 to porażka) czy Fajnalu zmienia się o wiele więcej niż w każdym kolejnym Pro Evo.

**↳ I spoko. Tylko, że Twoje zdanie opiera się nawet nie tyle na błędnym założeniu, co na jego braku. I jako takie niespecjalnie się liczy.**

Tomby mają np.: inne levele, a każda część wiadomej sagi z Japonii to praktycznie inna gra, którą z poprzednią łączy tylko tytuł. No, ale może się nie znam...

**↳ Tombom nikt nie zarzuca różnorodności poziomów, tylko głupotę przeciwników, zbyt małe skoki jakościowe grafiki, spłycenie fabuły i wszystkie inne cechy, które powodują, że klasowej przygodówki nie daje się zrobić w niespełna rok, a tak to się miało z Tombami w pewnym momencie.**

Wasze pismo czytuję od czasów Secret Service, gdzie w bodaj 50 numerze, w reklamie zobaczyłem Jina na okładce NEO nr.1 i już wiedziałem,że to moja gazeta. Potem uciekliście z NEO (i słusznie), żeby założyć Neo Plus. Od tamtej pory jest tylko lepiej. Darzę was wielkim szacunem, bo jesteście zgraną paczką ludzi, którzy wiedzą co robią. Tak trzymać. ■ ■ **Łukasz**

**↳ Dzięki. Zaufaj mi Łukasz, że w przypadku ocen (jak mało którego tytułu) za tymi przyznawanymi Pro Evo redakcja enplusa stoi murem. A ci którzy, nie stoją, po prostu... nie znają się na piłce nożnej. Ale luz – nie każdy musi. Oczywiście czyni ich to mężczyznami tylko w 90 procentach.**

# NOT MADE IN UK

Jesienna pogoda = pogoda do bani. Wieje i leje jak cholera. Aż chciałbym wyleźć na środek wielkiego rynku i krzyknąć w głos: cholerna Anglia! Ale tego nie zrobię, bo po pierwsze primo – nikt by mnie nie zrozumiał, a po drugie primo to jestem w raju dla graczy, więc pogoda obchodzi mnie tyle, co zeszłoroczny deszcz ze śniegiem. W raju zapytacie? Oj tak... Gry są wszędzie. W sklepach z elektroniką, ichnich empikach, sklepach z gazetami czy supermarketach.

**↳ No to na razie trochę tak jak u nas.**

Na ulicach można spotkać reklamy Football Managera, a w radiu usłyszeć sugestywne odgłosy promujące RE4.

**↳ No tu już gorzej, ale dajmy na to Experience reklamowany był na autobusach, reklamy jakiegoś Bonda widziałem na billboardach, w radiu... Coś było też w radiu...**

Istnieją wypożyczalnie gier, gdzie można sobie pożyczyć na 2 noce 2 gry za 2 funty.

**↳ No dobra. To konkret. O czymś takim możemy na razie tylko pomarzyć.**

Wow. Nie wiem jak wam, ale mnie dech zaparło... Wady? Na półkach brakuje PSP-ków, hehe. I to jest mankament. Ale nie jedyny. Jest jeden WIELKI, OGROMNY problem który gasi uśmiech na mej twarzy i sieje zwątpienie i tęsknotę w moim serduchu. Jest to brak WAS – mojego ukochanego NEO...

**↳ Uh-oh. W telewizorni dostalibyśmy teraz dużą naklejkę, napis kryptoreklama i musielibyśmy za to zapłacić. Ale chwilowo nie jesteśmy na Woronicza.**

Oczywiście możecie zakrzyknąć że przesadzam i że istnieje mnóstwo świetnych zagranicznych pism o grach.

**↳ Co jest prawdą...**

I że znajdę coś na wasze miejsce. A ja powiem – NIE!. Nie chcę innych pism, biuletynów, gazet czy miesięczników – chcę WAS i dlatego zadaję pytanie: czy mogę was zaprenumerować na adres w Anglii? Fajnie by było qrde bele.

**↳ ...Ale da się coś zrobić. No więc prenumeratę do Anglii dałoby radę i nawet jest to z grubsza opisane w odpowiednim miejscu. Na stronie 95. Na górze.**

Tak czy inaczej – choćbym mieszkał w Peru czy innym Zimbabwe to i tak chce WAS (i tylko WAS) mieć i czytać co miesiąc. Taki ze mnie fanatyk-monogamista.
Pozdraviam wszystkich z angielską montypajtonowską flegmą. ■ ■ **LABARUCHA**

**↳ Zaraz, ja znam już skądś tę ksywkę. Konkret... Do przeczytania za miesiąc!**

nr 83 | grudzień 2005 (12/2005)
**issn 1505-8204**
**index: 345342**

Redaktor naczelny
Marcin Górecki

z-ca red. nacz.
Marcin Sikora

Redaktor, newseditor
Tomasz Bykowski

Współpracują
Banan, Krzysztof Janicki Łukasz Kurkowski, Michał Mielcarek, Szymon Maślak Miłosz, Oskar Nowak, Adam Zdanowski

Special Guest Stars
wrog

Hall Of Fame
Anek, Brat, Janush, Joseph, Merlin, Nolster, Origin, OG, Vandal, Wicik.

Oprawa Graficzna
Independent Design Group

Korekta
Mac daddy, Dr. Ób

Druk
ELANDERS Polska

Adres do korespondencji
-NEO PLUS-
Skrytka Pocztowa nr. 1
00-957 Warszawa 36

e-mail
gulash@neo-plus.pl
marcellus@neo-plus.pl
matt@neo-plus.pl

oraz autorzy -
(*ksywa*@neo-plus.pl, na przykład mielu@neo-plus.pl)

Internet
www.neo-plus.pl

Wydawca
**Independent**Press

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji. Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. I takie tam.

# Mamy najwięcej gier na PSP dzwoń i pytaj o ceny

# Zamówienia na minimum 2 gry do PSP wysyłamy gratis Pocztą Priorytetową, szczegóły poniżej

**Tekken 5 + 1,2,3 niezły kąsek :-) w EXE 129,-**

## GADZETY za DARMO

Medal of Honor European Asault

Star Wars BattleFront 2

Star Wars Episod 3 Revenge of sith

FIFA 2006 (PL)

EYE TOY KINETIC

Call of Duty Finest Hour

King of Fighters Maximum Impact

JAK X

## CODZIENNIE SPRAWDZAMY CENY FAJNY.PL

Resident Evil Outbreak File 2

Metal Gear Solid 3 Snake Eater

DEF JAM fighting for NY

BURNOUT 4 REVENGE

Splinter Cell Pand.Tom.

Soul Calibur 3

Spartan Total War Po Polsku

Splinter Cell Chaos Theory

Prince of Persia Two Thrones

LEGO Star Wars

NBA live 06

Need For Speed Most Wanted

## NAJLEPSZE CENY W TYM KRAJU WWW.FAJNY.PL

Call of Duty 2 Big Red One

Fantastic 4

SING STAR 80 POLSKIE PIOSENKI

Mortal Kombat Shaolin Monks

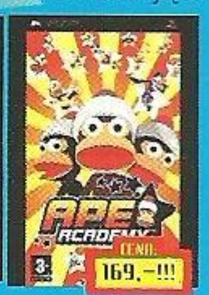
Battlefield 2 MODER COMBAT

Resident Evil 4 zamów przed premierowo

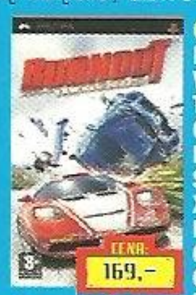
PRO EVO 5

Ceny gier na PSP zmieniają się często, dzwoń po najniższą cenę

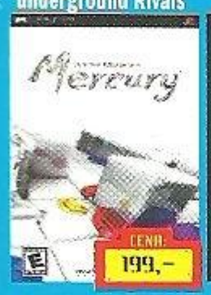
Need for speed underground Rivals



Ape Academy



Burnout LEGENDS



Mercury ArcherMaclean

Ridge Racer

Medievil Ressurection

**GRY PSP:**

| | |
|---|---|
| Pursuit Force | 179,- |
| WRC | 179,- |
| Twisted Metal | 179,- |
| Ghost in the shell | ??? |
| MERCURY | 199,- |
| Star Wars Battefront2 | 269,- |
| Xmen Legends2 | 269,- |
| NBA Street Showdown | 169,- |
| CODED ARMS | 229,- |
| COLIN 2005 | 179,- |
| Everybodys Golf | 189,- |
| Fired Up | 199,- |
| METAL GEAR ACID | 229,- |
| Wipeout Pure | 199,- |
| World Tour Soccer | 179,- |
| Virtua Tennis (F) | 179,- |
| F1 Grand Prix | 179,- |
| Toca Race Driver 2 | 189,- |
| TonyHawks Und.2 Remix | 229,- |
| Untold Legends | 239,- |
| Spider-Man 2 | 229,- |
| Midnight Club 3 | 229,- |
| FIFA 06 (A/F) | 179/149,- |
| SSX ON TOUR(A/F) | 189/149,- |
| Harry Potter | 179,- |

## Padla kolejna bariera cenowa, gry na ps2 juz od 29 zl

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Dragon's Lair | 29 | SOCOM 2 | 75 | COLIN 4 | 99 | Burnout 3 | 139 |
| Dragon's Lair 2 | 29 | Tekken 4 | 75 | DRIVER 3 | 99 | Splashdown 2 | 139 |
| Mad Dog Mc Cree | 29 | WRC 4 | 75 | Enter the matrix | 99 | Pro Evolution Soccer 4 | 139 |
| Space Ace | 29 | 007 Everything or Nothing | 79 | ENTHUSIA | 99 | Gran Turismo 4 | 139 |
| Time travellers + okulary | 29 | Battle Engline Aquilla | 79 | Ghosthunter | 99 | Sly Raccoon 2 | 139 |
| Who Shot Johny Rock | 29 | BURNOUT 2 | 79 | METAL GEAR SOLID 2 | 99 | G O D . . O F . . W A R | 149 |
| F1 2003 | 59 | Disney ExtremeSkateAdventure | 79 | NBA Live 2003 | 99 | SLY 3 Honor Among Thieves + okulary 3D | 159 |
| True Crime | 59 | DJ Decs and FX | 79 | SNK vs Capcom SVC Chaos | 99 | EYE Toy Play 3 | 159 |
| WRC 3 | 59 | FIFA 2004 | 79 | Tekken Tag | 99 | Stuart Malutki 3 | 159 |
| Getaway Black Monday | 69 | Final Fantasy X-2 | 79 | Transformers | 99 | Kubuś Puchatek PL | 159 |
| F1 2004 | 69 | Goldeneye Rogue Agent | 79 | Black and Bruised | 119 | WRC RALLY Evolved | 159 |
| Getaway | 69 | Gran Turismo 4 Prologue | 79 | Broken Sword SleepingDragon | 119 | EYE Toy Spy Toy | 159 |
| Magix Music Maker | 69 | Harry Potter Quiditche | 79 | Casper | 119 | BATMAN BEGINS | 169 |
| NBA LIVE 2002 | 69 | JB 007 Agent Under Fire | 79 | Colin 4 | 119 | COLIN 2005 | 169 |
| Overdrive Brother of Steel | 69 | JB 007 Night Fire | 79 | Euro 2004 | 119 | Colin 2005 + Konsola | 699 |
| POOL PARADISE | 69 | Mortal Kombat Deception | 79 | Evolution Skateborading | 119 | EYE Toy Play ANTIGRAV | 169 |
| Rally Fusion | 69 | Lord of the rings 2 Towers | 79 | Evolution Snowboardnig | 119 | EYE Toy Monkey Mania | 169 |
| TERMINATOR 3 | 69 | Lord of theRings Powr.Króla PL | 79 | Gregory Horror Show | 119 | EYE Toy Play 2 z kamerą | 169 |
| Time Spliters | 69 | Władca Pierscieni 3 Era | 79 | Gladiator Sword of Vengeance | 119 | Medal of Honor European Assault | 169 |
| WRC 2 Extreme | 69 | Medal of Honor Frontline | 79 | Indiana Jones & Emp.Tomb | 119 | Metal Gear Solid 3 | 169 |
| EYE Toy Play2 bez kamery | 75 | Need for Speed Underground | 79 | Mark of Kri | 119 | No one lives forever | 169 |
| Gran Tourismo 3 | 75 | Resident Evil Outbreak | 79 | Max Payne 2 | 119 | Contra | 179 |
| Jak & Dexter | 75 | Star Trek Shattered Universe | 79 | Primal | 119 | SSX on Tour | 179 |
| Jak 2 Renegade | 75 | Sims | 79 | RUNE | 119 | Sims 2 | 179 |
| JAK 3 | 75 | SIMS URBZ | 79 | Futurama | 119 | Devil May Cry 3 | 176 |
| KILLZONE | 75 | Sims Bust'in out | 79 | Sly Raccoon | 119 | BURNOUT Revenge | 175 |
| Kingdoms Heart | 75 | Simpson Road Rage | 79 | Spiderman 2 | 119 | FIFA 2006 | 175 |
| Medal of Honor Rising Sun | 75 | SSX tricky | 79 | STAR WARS BATTLEFRONT | 119 | SPARTAN TOTAL WARIOR PL | 177 |
| Moto GP 3 | 75 | Syphon Filter The OmegaStrain | 79 | Stitch | 119 | Fight Night 2004 | 179 |
| Ratchet & Clank | 75 | Tony Hawks 4 | 79 | TonyHawk's Undergrond | 119 | FIGHT NIGHT Round 2 | 179 |
| Ratchet & Clank 2 | 75 | Viewtiful Joe | 79 | War of the Monsters | 119 | Gladius | 179 |
| Ratchet & Clank 3 | 75 | Wolfenstein Oper.Ressurection | 79 | XIII | 119 | Harry Potter i Czara Ognia | 179 |
| Smash Court Tennis 2 | 75 | X-MEN 2: Wolverines Revenge | 79 | GTA VICE CITY | 129 | MATRIX PATH OF NEO | 179 |
| | | Final Fantasy X | 89 | Ape Escape 2 | 129 | SHADOW of ROME | 179 |
| | | Gran Turismo Concept | 89 | METAL SLUG 4 | 129 | Silent Scope 3 | 179 |
| | | Harry Potter Komnata taj. | 89 | TEKKEN 5 +1+2+3 | 129 | Fifa Street | 185 |
| | | Centre Court: Hard Hitter 2 | 99 | RAYMAN 10TH Anniversary | 129 | NBA 2005 | 185 |
| | | | | | | NFL Street 2 | 185 |
| | | | | | | UEFA Champions League 05 | 185 |
| | | | | | | 187 Ride or Die | 187 |
| | | | | | | Bloodrayne | 189 |
| | | | | | | Brave | 189 |
| | | | | | | DEATH BY DEGREE | 189 |
| | | | | | | TEKKEN 5 z konsolą | 699 |
| | | | | | | Socom 2 + sluchawki | 189 |
| | | | | | | The Suffering | 189 |
| | | | | | | GENJI | 189 |
| | | | | | | Pro Evolution Soccer 5 | 229 |
| | | | | | | Alpine Racer 3 | 199 |
| | | | | | | Amplitude | 199 |
| | | | | | | NBA Street v3 | 199 |
| | | | | | | SOUL CALIBUR 3 | 199 |
| | | | | | | Ultimate SPIDERMAN | 219 |
| | | | | | | LMA Manager 2005 | 219 |
| | | | | | | F1 2005 | 229 |
| | | | | | | True Crime NY city | 219 |
| | | | | | | XENOSAGA 2 | 219 |
| | | | | | | Mercenaries | 229 |
| | | | | | | MOTO GP 4 | 229 |
| | | | | | | SING STAR + MIKROFONY | 229 |
| | | | | | | Tony Hawk AmericanWasteland | 229 |
| | | | | | | X Men Legends 2 | 239 |
| | | | | | | Fahrenheit | 239 |

**regeneracja płyt 12 zł**

## GRY game cube

| | | | |
|---|---|---|---|
| SPIDERMAN | 49 | Super Mario Sunshine | 119 |
| Universal Studios | 59 | XMEN Wolverines Rev | 119 |
| 18 Wheeler | 69 | RAINBOW SIX 3 | 119 |
| Batman DarkTommorow | 69 | Luigi`s Mansion | 129 |
| Crazy taxi | 69 | ISS 3 | 139 |
| Doshin the Giant | 69 | Mario Party 5 | 139 |
| F1 Career Challenge | 69 | Metroid Prime | 139 |
| Mortal Kombat DA | 69 | NBA courtside 2002 | 139 |
| NFS HotPursuit 2 | 69 | Soul Calibur2 | 139 |
| Ty Tysmanian Tiger | 69 | Zelda | 139 |
| UFC | 69 | FIGHT NIGHT Round 2 | 179 |
| Bond 007 Everything or Noth | 79 | Mercedes World Racing | 179 |
| Bond 007 Nightfire | 79 | Fifa Street | 185 |
| Fifa 2003 | 79 | Final Fantasy CrystalChronic | 189 |
| Fifa 2004 | 79 | Killer 7 | 189 |
| Harry Potter komnata tajem | 79 | LOTR Third Age | 189 |
| Harry Potter Quidditche | 79 | NBA Street v3 | 189 |
| LOTR Return of the King | 79 | NFS Underground2 | 189 |
| Medal of Honor Rising Sun | 79 | Metroid Prime 2 | 199 |
| Medal of Honor Frontline | 79 | UEFA Champions League 05 | 199 |
| NFS Underground | 79 | RESIDENT EVIL 4 | 218 |
| Sims Bustin Out | 79 | Pikmin 2 | 229 |
| Ty Tysmanian Tiger 2 | 79 | Pokemon Colosseum | 229 |
| Cel Damage | 99 | Spiderman 2 the movie | 229 |
| Dakar 2 | 99 | Tony Hawks Underground 2 | 229 |
| Pikmin | 99 | Call of Duty Finest Hour | 229 |
| Rally Championship | 99 | Donkey konga PAK | 239 |
| Catwoman | 109 | Prince of persia | 239 |
| Fifa World Cup 2002 | 109 | Metal Gear Solid TS | 249 |
| Aggressive Inline | 119 | | |
| Drome racer | 119 | Karta 4 MB Joytech | 59,90 |
| Disney Magical Mirror | 119 | Karta 8 MB Joytech | 99,90 |

## GRY GBA

| | | | |
|---|---|---|---|
| Aggressive Inline | 99,9 | NFS Underground2 | 129,9 |
| Batman Vegeance | 119,9 | Pinball Challenge | 99,9 |
| Britney's Dance Beat | 69,9 | Pirates of the Caribbean | 99,9 |
| Castlevania | 159,9 | Pokemon Sapphire | 199,9 |
| Chessmaster | 99,9 | Pokemon Fire Red | 229,9 |
| Duken Nuken | 99,9 | Pokemon LeafGreen | 229,9 |
| Deadly Skies | 99,9 | Rocky | 99,9 |
| Extreme Ghostbusters | 99,9 | Spyro 2 Season of Ice | 99,9 |
| Freak Style | 99,9 | Sim City 2000 | 99,9 |
| Final Fantasy Tactics | 199,9 | Sum of all Fears | 69,9 |
| Iridium 2 | 99,9 | SWORD OF MANA | 169,9 |
| Hugo Bukkazoom | 169,9 | Tarzan | 129,9 |
| Lego island 2 | 99,9 | The Scorpion King | 169,9 |
| Metal Slug | 199,0 | Rainbow Six | 169,9 |
| Medal of Honor Infiltr | 119,9 | Super Street Fighter2 | 99,9 |
| Metroid Fusion | 119,9 | Turok Evolution | 99,9 |
| Mortal Kombat DA | 149,9 | Winter X Games Snowboar | 99,9 |
| Moto Racer | 99,9 | Wolfenstein 3D | 99,9 |
| Mummy Man | 149,9 | Zone of the enders | 169,9 |
| NBA Jam 2002 | 99,9 | X Men Wolverine's Revenge | 129,9 |
| Next Generation Tenis | 99,9 | | |

## KONSOLE

**Konsola Gameboy SP**
- dostępna w kolorze:
- czerwonym
- niebieskim

GRATIS:
- niepowtarzalny futerał
- folia ochraniająca ekran (ilość ograniczona)

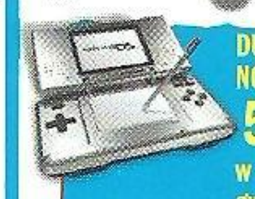
CENA: 444,-

**KONSOLA GAMECUBE+PAD**
pamięć 59 bloków 89,-
pamięć 251 bloków 149,-
joypad oryg 139,-

CENA: 444,-

**PS2 joypad bezprzewodowy Air Style**

NOWA CENA: 179,-



**DUAL SCREEN NOWA CENA 549,- zł**
w tym 12 m..-cy gwarancji

| | |
|---|---|
| Wario Ware Touched! | 175,- |
| FIFA 06 | 139,- |
| Mr. Driller | 175,- |
| Pokemon Dash | 175,- |
| Polarium | 139,- |
| NFS Underground | 139,- |
| The Urbz | 139,- |
| Super Mario 64 | 169,- |
| Spiderman | 169,- |
| Rayman | 169,- |
| Nintendogs | 169,- |

**KONSOLA + GRA**
**A MOŻE + GRY ?**
Zawsze dogadamy się :-)
STWÓRZ SWÓJ PAKIET
**MAMY SZATAŃSKĄ CENĘ**

CENA: 666,-

NOWA „Cienka" PS2
+ joypad Sony
+ Network Adapter
+ ogólnopolska gwarancja SONY

**1 karta pamięci do PS2 (oryginał) kosztuje TERAZ 88 zł.!!! a 2 karty kosztują tylko 169 zł TWÓJ WYBÓR!**

FF 4+5 Anthology 119,-

FF 1+2 Origins 129,-

## HARDWARE i Njusy które odmienią twoje życie :-)

Witamy wszystkich graczy świata! Mamy nadzieję, że to właśnie gry kupione w EXE będą Was rozgrzewać w zimowe chłody. A póki co tym razem szczególnie chcemy rozgrzewać właścicieli naszego benjaminka czyli PSP. 2 gry to nie tak dużo a znamy takich co okazji do prezentów w grudniu mają 3 :-)

Dla fanów serii METAL SLUG mamy niespodziankę, udało nam się wraz z europejską premierą wprowadzić najnowszą 4 część do naszego pięknego kraju. Zwróćcie uwagę na cenę! To jest nowość!!!

Znowu o PSP: Tak się fajnie złożyło, ze udało nam się zdobyć dystrybucje na ciekawą grę - łamacza czachy czyli MERCURY. Na pewno wiecie o co chodzi bo powinniście mieć demówkę wraz z konsolą. Naprawdę nieźle wkręca. POLECAMY

Ciągle posiadamy ofertę gier na PS ONE, Wykaz przesyłamy na życzenie. Pełna lista znajduje się także na www.fajny.pl Sporo w killerskich cenach.

Wprowadziliśmy nową usługę. Regenerację płyt CD i DVD także miniCD i miniDVD. Naszą regenerację wykonujemy na najnowszej generacji amerykańskich maszynach, w które zainwestowaliśmy aby chronić zainwestowaną forsę w grach. GORĄCO zachęcamy do sprawdzenia jaki efekt dają nasze maszyny. Ręczymy, że szok będzie ogromny i trzeba będzie przecierać oczy :) Jak skorzystać z tej usługi? Płyty, które chcecie regenerować przesyłajcie dobrze zapakowane w plastikowym opakowaniu w liście poleconym. Naprawioną płytę odeślemy do was natychmiast.

| | |
|---|---|
| Konsola PS2 Slim (cieniutka) Szatańska cena i 12 miesięcy gwarancją Sony honorowanej w całej Polsce | 666,- |
| Konsola + COLIN 5 | 699,- |
| Konsola + Gran Turismo 4 | 699,- |
| JOYPAD Dualshock Sony | 99,- |
| JOYPAD SAITEK RX | 69,9 |
| SAITEKów mamy sporo, więc dzwoń na nr 071 3110358 po informacje lub sprawdź: | www.fajny.pl |
| KABEL RGB PS2/XBOX/GC | 29,9 |
| KierownicaSAITEK Rx500 | 249,9 |
| PILOT do PS2 oryginał | 59,9 |
| JOYPAD Analog.SoftTouch | 69,9 |
| Kabel LINK | 19,9 |
| Kabel Optyczny | 49,9 |
| KLAWIATURA | 109,9 |
| Przedłużacz do joypada | 19,9 |
| PSOne Karta pamięci 1 szt. | 19,9 |
| PSOne Karta pamięci 3 szt. | 45,9 |
| PSOne Joypad | 39,9 |
| Torba Playstation | 69,9 |

## Super Odlotowy Sklep Firmowy Galaktyka EXE - zapraszamy także w weekendy (do godz.21)

U nas wymienisz swoją grę na inną lub kupisz grę z opcją wymiany. Złożysz zamówienie przed premierą. Pogadasz z innym graczem. Galaktyka EXE - PARK HANDLOWY BIELANY, ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA

## JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

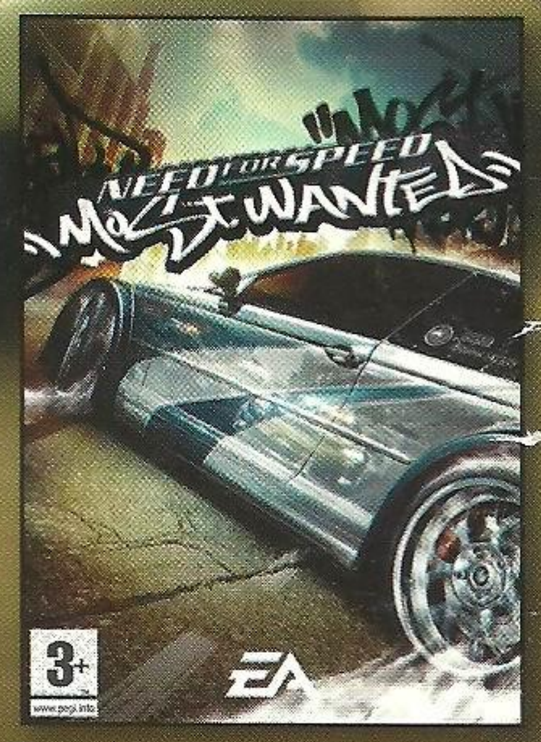
| DZWOŃ: | DZWOŃ: | PISZ na adres: | INTERNET: | BIURO HANDLOWE sprzedaż hurtowa: |
|---|---|---|---|---|
| od godz. 8 do 16 0-71 353 7002 FAKSUJ: 0-71 353 7010 | od godz. 10 do 21 !!! 0-71 311 03 58 0 601 73 2888 | EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57 | www.fajny.pl www.exe.com.pl exe@exe.com.pl | EXE ul. Kolista 8 54-152 Wrocław. |

**konsola z ogólnopolską gwarancją SONY Poland. NASZE CENY dotyczą nowych, oryginalnych i nieużywanych produktów.
NASZA OFERTA to gry wyłącznie w wersjach ANGIELSKICH. NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI + 9,95 zł. PRIORYTET +11,95 zł.

**ZAPRASZAMY DO WSPÓŁPRACY ODBIORCÓW HURTOWYCH ORAZ SKLEPY**

EXE DAK

PC PS2 PS one PSP dual screen GAME CUBE GAME BOY ADVANCE




GRA W POLSKIEJ WERSJI
PL
GRA W POLSKIEJ WERSJI

GRA DOSTĘPNA
W PEŁNEJ POLSKIEJ
WERSJI JĘZYKOWEJ
NA PC DVD I PlayStation®2

ZOSTAŃ NAJSŁYNNIEJSZYM KIEROWCĄ W MIEŚCIE. OD 25 LISTOPADA 2005 NFSMW.COM

NEED FOR SPEED
MOST WANTED

EA

PC DVD ROM

PlayStation®2

NINTENDO GAMECUBE

XBOX

XBOX LIVE

XBOX 360

GAME BOY ADVANCE

NINTENDO DS

ONLINE
BROADBAND ONLY

3+
www.pegi.info

Wymagane POŁĄCZENIE INTERNETOWE. Gra sieciowa wymaga połączenie internetowego, adaptera sieciowego (dla PlayStation®2) oraz karty pamięci (8MB)(dla PlayStation®2)(sprzedawane oddzielnie). Ikona ONLINE jest znakiem towarowym należącym do Sony Computer Entertainment America Inc. Gra sieciowa niejest dostępna na wszystkich platformach. Szczegóły na opakowaniu.

© 2005 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, Need for Speed, EA oraz logo EA są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych oraz/lub innych państwach. Wszystkie prawa zastrzeżone. Aston Martin, DB9 oraz logo Aston Martin są znakami towarowymi należącymi do Aston Martin Lagonda i wykorzystywanymi na podstawie licencji © 2005 Aston Martin Lagonda. Znaki towarowe, patenty projektów oraz prawa autorskie są wykorzystywane za zgodą ich właściciela. AUDI AG. Logo BMW, stylizowana nazwa oraz oznaczenia modeli są znakami towarowymi BMW AG wykorzystywanymi na mocy licencji. DaimlerChrysler, trójramienna gwiazda w okręgu, trójramienna gwiazda w liściach laurowych oraz Mercedes-Benz są znakami towarowymi DaimlerChrysler AG, wykorzystywanymi przez Electronic Arts na mocy licencji. Dodge jest znakiem towarowym DaimlerChrysler Corporation. Dodge Viper SRT10 i związany z nim projekt wizualny są wykorzystywane przez Electronic Arts Inc na mocy licencji. © DaimlerChrysler Corporation 2005. Wszystkie pozostałe znaki towarowe są własnością odpowiednich firm. EA™ jest marka Electronic Arts™.